STAR GENERAL™



INSTRUKCJA





NAJWAŻNIEJSZE ERY WOJEN PLANETARNYCH

Wczesne lata

Kiedy siedem ras podróżujących w kosmosie odkryło się nawzajem, broń używana na ich planetach od czasu upadku Imperium nieco się zmieniła. Pojazdy bojowe używały niewygodnych i nieefektywnych pól magnetycznych i mogły się unosić tylko kilka cali nad powierzchnią gruntu. Oznaczało to, że były ograniczone ukształtowaniem terenu w tym samym stopniu, co pojazdy poruszające się po ziemi. Wciąż też używano materiałów wybuchowych. Ochrona sprowadzała się do używania brutalnej siły, gdzie głównymi czynnikami były masa i grubość pancerzy. Uzbrojenie indywidualne ograniczało się do strzelb laserowych i paralizatorów, a także broni ręcznej tak przestarzałej, że jej wynalezienie niknęło w głębokiej prehistorii.

Wiek siły ognia

Wzrastający napór na Aliantów ze strony jeźdźców Khailanu, zachęcanych przez Hegemonię Schleinel spowodowało pierwszą od dwóch tysięcy lat rewolucję w dziedzinie uzbrojenia. Działając z zaskoczenia w błyskawicznej kampanii liczni Khailanie przejęli kontrolę nad trzecim z kolei najbliższym światem Aliantów. Ich ekspansja początkowo odbywała się powoli i z zaangażowaniem skromnych sił, z czasem stała się dla nielicznych okrętów Floty prawdziwym zagrożeniem. Alianci, chociaż byli częścią Imperium, o wielu z ich planet dawno już zapomniano. Zagrożenie ze strony Khailan spowodowało konieczność wprowadzenia w życie programu poszukiwań militarnych w nadziei, że wśród milionów archiwów uda się odnaleźć dawny dorobek Ziemi - bronie, które mogłyby diametralnie odwrócić losy wojny. Efekty były zadziwiająco skuteczne.

Odkrytą na nowo, zrekonstruowaną na podstawie dawnych zapisów bronią do walk naziemnych były strzelby i działa Gaussa. Odkrycia te wspólnie z osiągnięciami w dziedzinie przesyłania energii, spowodowały wzrost siły ognia, a także ogólny postęp militarny. W pilnie strzeżoną nową broń wyposażano jednostki bojowe, co znacznie zwiększyło ich rangę. Pierwszy raz nowej broni Gaussa użyły trzy regimenty Marines podczas obrony Antaresa, przeciw czterokrotnie liczniejszym oddziałom Khailanów. Stało się to wstępem do zaciętych walk z klanem Jagged Tooth. Wspomagana przez jednostki obywatelskie Flota dosłownie rozgromiła Khalianów. Tylko niecałe dziesięć procent ich sił lądowych i jedna czwarta floty inwazyjnej zdołała uciec.

Technologie były w dalszym ciągu udoskonalane, co pozwoliło działom Gaussa strzelać precyzyjnie odmierzanymi dawkami plazmy, a nie jak dotychczas raczej chaotycznymi salwami. Ta modyfikacja wręcz podwoiła ich siłę przebicia i możliwości niszczycielskie. Z taką siłą ognia i programem rozwoju floty, kosmiczni Marines odzyskiwali planetę za planetą.

Ta druga era kosmicznych zbrojeń spowodowała również wprowadzenie czołgów grawitacyjnych, a także, dzięki udoskonaleniu systemu odrzutu magnetycznego, osobistych zestawów do latania. Początki baterii plazmowych przyniosły podręczne, jednak niezbyt stabilne i pewne źródła energii, które były w stanie dać potężny strumień energii, konieczny do napędzenia pojazdów bojowych, choć tylko na bardzo krótkie dystanse. Oznaczało to, że jedynie duże przeszkody terenowe mogły powstrzymać owe pojazdy. Działa Gaussa, uzbrojone pojazdy i artyleria zdominowały pola bitew.



Era defensywy

W całej historii wojen każde osiągnięcie i wynalazek w broni ofensywnej wkrótce powodował reakcję w postaci urządzeń defensywnych.. W zamierzchłych czasach broń automatyczna i artyleria dalekiego zasięgu już po niecałych dwudziestu latach od ich wynalezienia zostały zrównoważone przez wynalezienie broni pancernej. Podobnie, niecałą dekadę po pokonaniu Khalian Cephianie wspólnie z naukowcami Floty wynaleźli nowy system opancerzenia. Składający się z megamolekularnych warstw wielkości pięć na pięć metrów pancerz mógł powstrzymać prymitywny paralizator, a dziesięć warstw grubości jedynie pół cala zabezpieczało nawet przed ogniem lasera.

W tym czasie wszystkie pobliskie i zacofane w rozwoju rasy wykradły lub po prostu niezależnie odkryły broń Gaussa lub jej odpowiedniki. Jednak z powodu wprowadzenia nowego typu cienkiego i silnego opancerzenia, wiele rodzajów broni okazało się bezużytecznmi. Po jakimś czasie opancerzone pojazdy bojowe, jak również piechota w ten sam sposób zabezpieczona, stały się tak skuteczne, że rozważano pomysł powrotu do broni ręcznej zdolnej przebić nowe opancerzenie, a generałowie przepowiadali, że nowoczesny żołnierz będzie musiał wrócić do ery bagnetów. Nie było raczej możliwe, że na przykład artyleria okaże się bezużyteczna, jednak przewidywania takie pokazały, jak jest przywracana równowaga między siłami ofensywnymi, a defensywnymi.

Wiek Rozpraszaczy

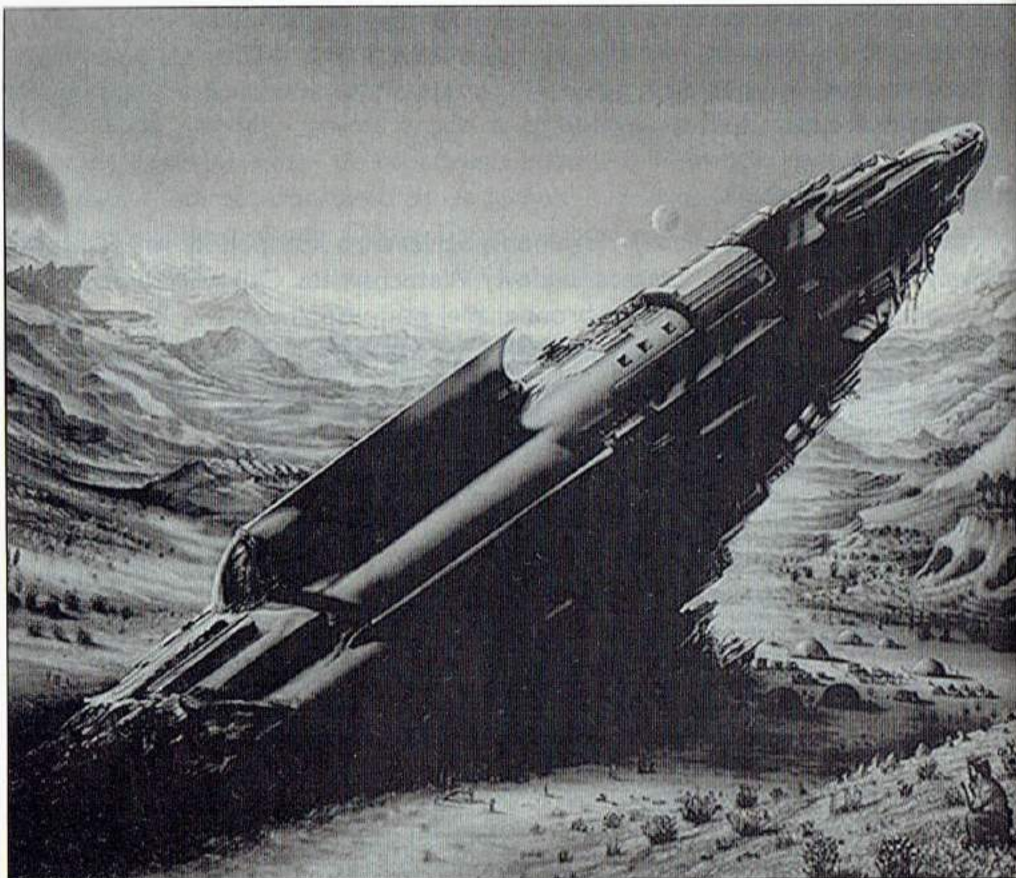
W czasie trzeciej wojny między Hegemonią Schleinel, a kotopodobnymi Hressami pojawiły się nowe teorie dotyczące budowy Wszechświata. Odkrycia te otworzyły drogę do stworzenia nowej klasy broni znanej pod wspólną nazwą Rozpraszaczy Bronie te to miotające pociski grawitacyjne i soniczne, rozbijały połączenia molekularne celów. Grube pancerze znów więc okazały się ważnym czynnikiem istotnym dla przetrwania na polach bitewnych. Wielkie masy były znów potrzebne do ochrony przed nową bronią. Udoskonalono jednocześnie technologię napędu grawitacyjnego, co sprawiło, że pojazdy tak opancerzone mogły się poruszać nieco szybciej i na dłuższe dystanse. Nieopancerzone cele natomiast stały się skrajnie nieodporne na ten nowy typ broni ofensywnej.

Wiek Ochrony

Konieczność stawienia oporu nowemu rodzajowi broni pochłonęła wszelkie wysiłki najtęższych umysłów wszystkich siedmiu ras. Prace prowadzono w ścisłej tajemnicy, a ich rozpoczęcie zbiegło się z początkiem wojen betrayalskich.. Trudno określić, która z ras pierwsza opracowała skuteczną ochronę, jednak najprawdopodobniej należy to przypisać naukowcom Floty. Po kilku latach każda z siedmiu największych ras posiadała swoje systemy ochrony dla swoich okrętów wojennych, i pojazdów opancerzonych. Miniaturyzacja pozwoliła wyposażyć w nie również i piechotę.

Ochronę tę można by nazwać przeciwieństwem rzeczywistości. Szczegóły jej funkcjonowania nadal były okryte tajemnicą, naukowcy jednak spekulowali, że to odbicie innego Wszechświata, czy nawet nowy przez nich stworzony. Wewnątrz owej poświaty, czy odbicia, które mogło przybierać dowolne kształty, wszelkie prawa fizyczne były zupełnie odmienne. W związku z tym działanie nowej broni, kiedy pociski trafiały na ochronną poświatę było inne, a eksplozje czyniły znacznie mniejsze zniszczenia. Dwie największe wady nowego systemu ochrony to mniejsza odporność na ogień zwykłych pocisków, które przenikały pole ochronne prawie niezmienione i wybuchały za nim, a także niemożność strzelania zza owego pola. Aby przezwyciężyć tę drugą trudność za każdym razem, kiedy okręt, czy pojazd oddawał strzał, osłonę na kilka sekund wyłączano..

Każdorazowe wynalezienie nowej Ochrony powodowało tworzenie kolejnych mini - światów, które przywracały równowagę dla wciąż nowych rodzajów broni ofensywnej. W pewnym momencie siły po obu stronach się wyrównały... aż do momentu kiedy wymyślano nową broń i nową Ochronę, które chwiejny stan równowagi ponownie niweczyły.



ROZPOCZĘCIE GRY

Jeśli chcesz natychmiast włączyć się w wir walki, przejdź do rozdziału „Szybki start - przewodnik" znajdującego się na stronie 6. Tam zapoznasz się z najczęściej używanymi w scenariuszu komendami i klawiszami. Aby zagłębić się w szczegóły gry STAR GENERAL przeczytaj rozdziały „Menu i ekrany", a także „Szczegóły rozgrywki" rozpoczynające się odpowiednio na stronach: 23 i 53.

Co zawiera gra

W pudełku powinieneś znaleźć tę instrukcję obsługi, płytę CD. Instrukcja obsługi wyjaśnia, jak grać i zawiera istotne informacje na temat menu, scenariuszy, rodzajów jednostek i wyposażenia. Aby rozpocząć grę, zainstaluj ją w swoim systemie, postępując zgodnie z instrukcjami zawartymi w karcie danych.

Plik informacyjny

Elementy gry, o których nie znajdziesz informacji w tej instrukcji, ani w karcie danych, opisane są w pliku README.TXT.

Zabezpieczenie kopii

Płyta CD. z grą nie jest w żaden sposób fizycznie zabezpieczona, jednak płyta ta musi się znajdować w napędzie, abyś mógł grać.

Używanie myszy

Aby grać, musisz mieć zainstalowaną w systemie mysz. STAR GENERAL bowiem wykorzystuje aktywny kursor myszy; czy przesuniesz go nad jednostkę, czy klawisz lub pole gry, ich opisy znajdą się na paskach u dołu lub u góry ekranu. Pozwala to na szybką i łatwą grę.

Terminy używane w tej książce „kliknięcie", „podwójne kliknięcie" oznaczają, że kursor należy przesunąć nad żądany obiekt na ekranie i przycisnąć lewy klawisz myszy. „Prawe kliknięcie" znaczy, że kursor należy przesunąć nad żądany obiekt na ekranie i przycisnąć i puścić prawy klawisz myszy. „Przeciągnij" oznacza, że trzeba przesunąć kursor nad określony obiekt, przycisnąć i przytrzymać lewy klawisz myszy jednocześnie przesuwając go w inne miejsce. Kiedy trzymając wciśnięty lewy klawisz przesuwasz kursor po ekranie, obiekt jest właśnie „przeciągany" na nowe miejsce.

W grze STAR GENERAL klinięcie lewym klawiszem myszy używane jest do wciskania wszelkich przycisków i aktywowania większości innych funkcji. Prawe klinięcie wyłącza uaktywnioną przez ciebie funkcję lub opuszcza wybraną wcześniej jednostkę naziemną lub kosmiczną.

Zachowywanie i wprowadzanie rozgrywek

Od razu po rozpoczęciu gry otwórz menu Options (menu opcji), klikając górny klawisz w menu Main (głównym). Na górze menu Options pojawi się klawisz Save/ Load/ Quit (zachowaj/ wprowadź/ opuść) przynoszący dodatkowe opcje, takie jak zachowywanie i wprowadzanie rozgrywek. Jeśli zechcesz zachować lub wprowadzić którąś, pojawi się ekran. Kliknięciem klawisza po lewej stronie pustego miejsca określisz, czy chcesz w tym miejscu zachować, czy wprowadzić rozgrywkę. Przy każdym zachowaniu zapisane będą: nazwa i czas zapisu. Dodatkowo możesz, używając kombinacji klawiszy **alt+S** zapisać w dowolnym momencie aktualny stan rozgrywki.

SZYBKI START - PRZEWODNIK

Dowództwo Floty

Ziemia

Issac Meier, admirał Floty Czerwonej

Do: Oficera Dowództwa Floty Obywatelskiej

Komandorze,

Okręt Hressan wylądował i zdobył małą planetę Księżyc w systemie Nowej Ziemi. Proszę o przejęcie kontroli wojskowej nad Nową Ziemią i odzyskanie Księżyca dla Aliantów.

Ważne zwycięstwo: zdobycie stolicy Księżyca i zniszczenie okrętu Hressan na orbicie wokółksiężycowej.

Kolejne zwycięstwo: zniszczenie floty niszczycieli eskorty Hressan.Jednostki rozpoczynają na Poziomie Doświadczenia 1 i poziomie Technologicznym 1.

Rozgrywka może trwać najwyżej dziesięć tur.

Jednostki produkcyjne na Planetach nie wytwarzają punktów zaopatrzenia dostaw i bogactw..

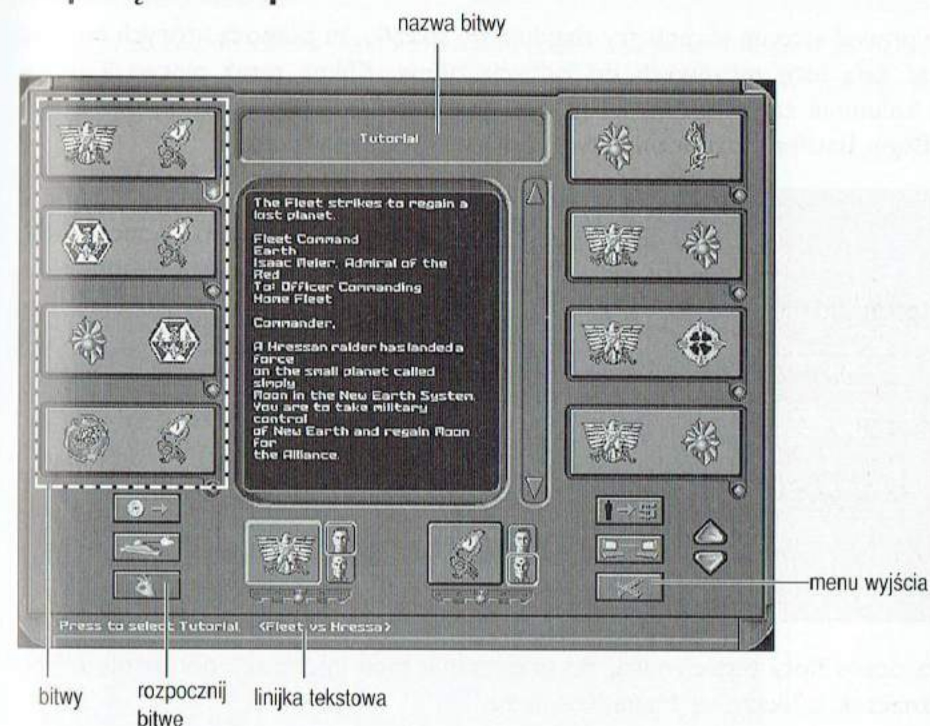
Komputer AI może zbudować dla Hressan dowolną jednostkę.

Flota Obywatelska zaczyna z 850 punktami zaopatrzenia.

Hressanie rozpoczynają z 10 punktami zaopatrzenia.

«koniec notatki»

Rozpoczęcie bitwy



Aby otworzyć przewodnik, kliknij zielony znacznik w ekranie Cinematic. Kliknij klawisz Start Game (zielony klawisz po lewej) - pojawi się ekran bitwy.

Ekranem tym rozpoczyna się każda rozgrywka gry STAR GENERAL. Na ekranie wyświetla się dziewięć bitew, których uczestnicy reprezentowani są przez znaki ich rasy. Nazwa każdej bitwy pojawia się po wybraniu bitwy w linijce tekstowej u góry ekranu, a w miejscu, które zajmuje lista w spisie, zapala się zielone światło.

Kliknięcie nazwy z listy przyniesie krótki opis owej bitwy, a w panelu po środku ekranu będziesz mógł przeczytać, jakie warunki muszą spełnić obie strony, by odnieść zwycięstwo.

Po lewej u dołu od ekranu bitwy znajduje się szereg klawiszy, dzięki którym możesz wprowadzić rozgrywkę, przejść do ekranu ustawień, a także rozpocząć bitwę.

U dołu po środku tego ekranu znajdują się dwa panele - te pozwolą ci wybrać dla obu stron, czy walkę będzie prowadzić człowiek, czy komputer, a także, jaką siłą mają dysponować obaj przeciwnicy.

Dolny prawy róg tego ekranu również posiada trzy klawisze: Start With RPs Only, który, jeśli będzie aktywny, pozwoli ci samemu kupować okręty twojej floty, a nie tylko korzystać z ustawień zaprogramowanych, Go to Network Setup Screen

(przejdź do ekranu ustawień gry w sieci) i Exit Game (opuść grę).

Dalej po prawej stronie ekranu gry znajdują się strzałki, za pomocą których możesz przewinąć całą listę możliwych do odbycia bitew. Kliknij teraz pierwszą bitwę w lewej kolumnie zatytułowaną „Tutorial" (przewodnik). Aby ją rozpocząć kliknij klawisz Begin Battles (rozpocznij bitwy) po lewej stronie u dołu.



Pojawi się ekran z krótkim przypomnieniem i pouczeniem, gdzie zapoznasz się ponownie z celami bitwy. Kliknij klawisz z insygniami Floty po lewej, aby uzyskać streszczenie jej misji. Przewodnik ten został skonstruowany z punktu widzenia Floty. Kliknij zielony znaczek, aby przywołać informacyjny ekran tury kosmicznej. Zawarte są w nim informacje na temat twoich sił, a także szacunkowa ocena floty przeciwnika. Po przejrzeniu tych informacji ponownie kliknij zielony znaczek, a ukaże się Mapa Kosmosu.

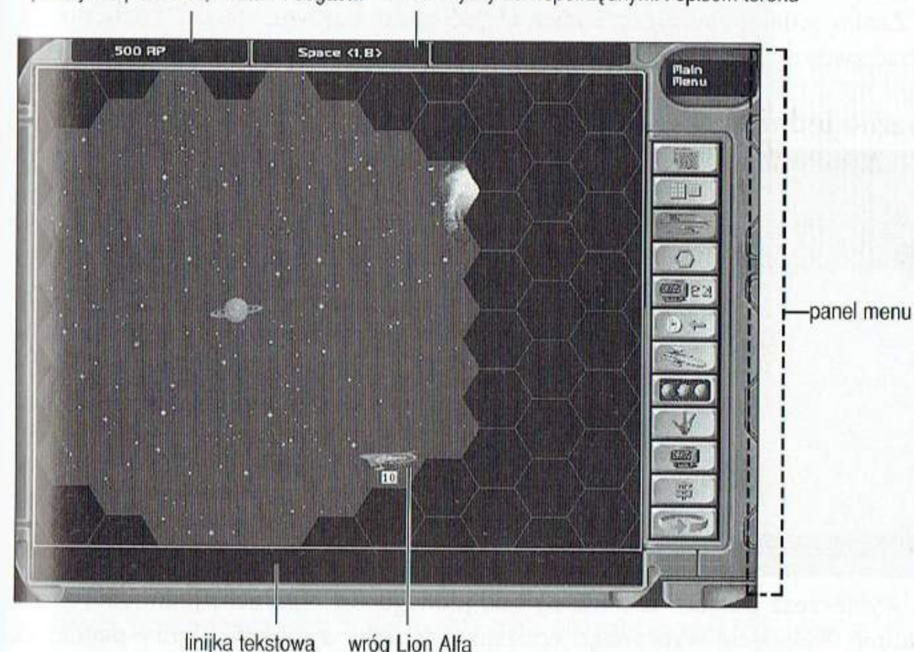
Tury naziemne i kosmiczne

Ponieważ w grze STAR GENERAL istnieje możliwość walki tak w kosmosie, jak i na powierzchni planety, są też dwa rodzaje tur. Krótsza czasowo jest tura naziemna. Jeśli nie ma sporu o przynależność danego świata do którejś ze stron (zamieszkujące go dwie rasy), to wtedy kontrolujący planetę gracz może na niej budować, poruszać się tak często ,jak chce, lecz jedynie w czasie trwania jednej tury kosmicznej. Jeśli jednak o planetę toczy się spór, atakujący i obrońcy muszą odbywać naprzemienne tury, a kolej na ruch przypada temu, którego jest kolej w turze kosmicznej. Aktywny gracz musi pierwszy poruszać się, budować i atakować. Tura naziemna składa się z ruchów, budowania i walki dla każdej ze stron. Po ograniczonej liczbie tur naziemnych gracze wracają do mapy kosmosu i do dalszego ciągu tury kosmicznej. A więc na turę kosmiczną składają się w przypadku obu graczy: przemieszczanie jednostek, budowanie, atakowanie i decyzja o odbyciu tur naziemnych na każdym atakowanym świecie. Jeszcze niejasne? Zobaczymy, jak to będzie w akcji.

TURA KOSMICZNA I

W tej turze twoim celem jest budowanie jednostek w kosmosie i na powierzchni planety, żeby móc rozpocząć wojnę z Hressanami. W tym celu musisz się bliżej zapoznać z mapami i menu gry STAR GENERAL.

Mapy i menu



Mapa Kosmosu zajmuje większość ekranu. To pole gwiazd, wśród których znajdują się twoje statki, ale i najróżniejsze przeszkody. Wzdłuż prawej strony Mapy Kosmosu znajduje się panel menu. Aktualnie jest wyświetlone Menu Kosmiczne, ale oprócz niego, w zależności od rodzaju wykonywanych przez ciebie zadań, będą się też pojawiać inne menu.

Teraz przesuń kursor myszy nad mapę. Przesuwając kursor po polach gry, z linijki tekstowej dowiesz się, nad jakim rodzajem kosmicznej przestrzeni właśnie znajduje się kursor. Umieść czubek obłoku po prawej u góry i nad planetą w centrum Mapy Kosmosu na polu 4, 4; przesuń kursor nad planetę, a jej nazwa New Earth (Nowa Ziemia) pojawi się w linijce tekstowej u dołu ekranu. Zauważ, że większość mapy jest zaciemniona, ponieważ nie masz jeszcze jednostek powietrznych. W tej chwili możesz zobaczyć jeden okręt wroga, hressański niszczyciel eskortowy Lion Alfa zaczajony na granicy twojej widoczności na polu 7, 7. Wrócimy do niego za kilka minut.

Lądowanie na Nowej Ziemi

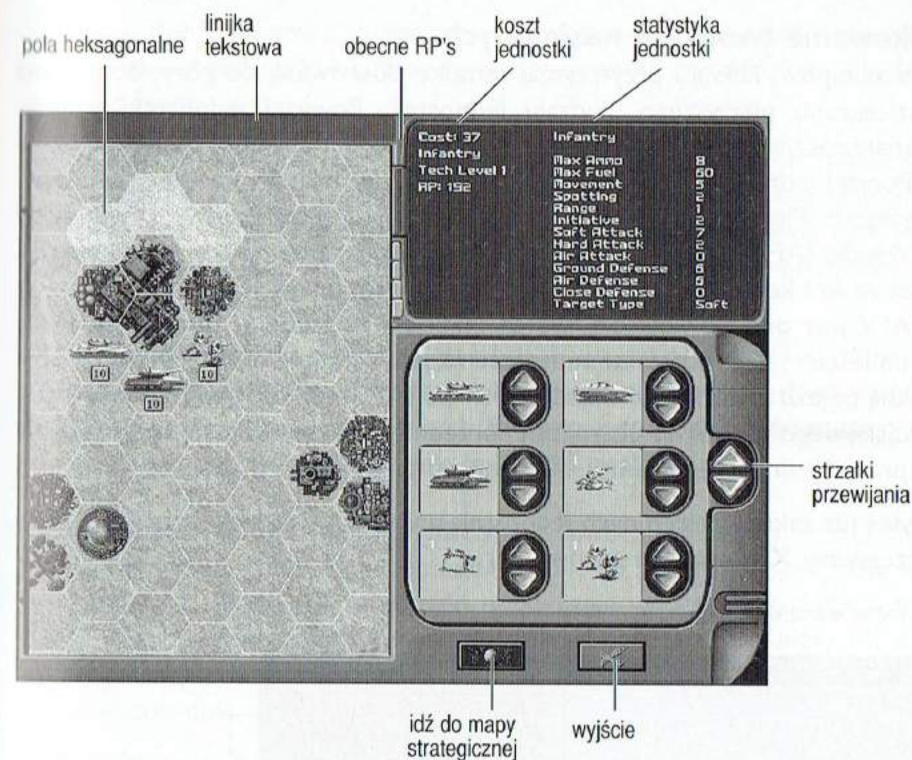
Przesuń kursor nad planetę i kliknij lewym klawiszem myszy. Spoglądasz teraz na powierzchnię Nowej Ziemi. Po prawej stronie mapy znajduje się Panel Menu, gdzie pojawi się Ground Main Menu (główne menu powierzchni planety). Możesz obejrzeć wszelkie jej części składów, w tym miasta, które są opisane w linijce tekstowej u góry, pośrodku ekranu mapy terenu. Używając myszy możesz przewijać mapę, dopóki nie znajdziesz swoich trzech miast. Czas już zacząć tworzyć własną potęgę. Zanim jednak zaczniesz budować jednostki bojowe, musisz rozbudować i wzmocnić swój przemysł militarny.

Budowanie jednostek produkcyjnych



Żeby tego dokonać, musisz mieć fabryki. Żeby kupić fabrykę, kliknij drugi od dołu klawisz Ground Main Menu (głównego menu powierzchni planety), ten ze znaczkiem dolara. W ten sposób otworzysz panel zakupów.

Wyszczególnione są tu rodzaje jednostek możliwych do nabycia. Przy każdej znajdują się dwie strzałki, za pomocą których wybierzesz poziom techniczny (od jednego do czterech) jednostki, którą chcesz kupić. Kliknięcie wybranego rodzaju jednostki wyświetli u góry panelu jej statystykę. Dalej z prawej strony panelu zakupów znajduje się kolejny zestaw strzałek. Kliknij je, żeby przejrzeć wszystkie możliwe jednostki terenowe. Teraz kliknij dolną strzałkę, dopóki nie pojawi się napis BioDome. Dostępnych jest sześć rodzajów naziemnych jednostek produkcyjnych: BioDome (produkcja organiczna), Mines (kopalnie), Factories (fabryki), Plants (rośliny), Military Complexes (kompleksy wojskowe). Pierwsze cztery rodzaje jednostek produkują punkty zaopatrzenia, dostaw i bogactw w turze następnej po ich wybudowaniu i inwestowanie w nie może być istotne dla zwycięstwa w STAR GENERAL. Jednostki te (produkujące wspomniane punkty) można budować na obrzeżach miast. Jednak przy jednym mieście nie mogą się znaleźć więcej niż dwie jednostki. Produkcja wszystkich czterech rodzajów jednostek jest niezbędna, by mogły produkować jednostki piątego rodzaju: kompleksy militarne. Jednostki te nie wytwarzają punktów zaopatrzenia, dostaw i bogactw, jednak bez nich nie można zbudować żadnej naziemnej jednostki bojowej. Tech Centres (centra techniczne) pozwalają z kolei budować jeszcze bardziej technologicznie zaawansowane jednostki. Mogą się jednak pojawić dopiero wtedy, gdy masz już wszystkie inne jednostki produkcyjne.



A teraz kliknij klawisz BioDome, który zmieni kolor na czarny, co oznacza, że został wybrany. Na mapie powierzchni planety po lewej stronie zobaczysz heksagonalne pola gry podświetlone na zielono. Na nich właśnie możesz zbudować swoją pierwszą biologiczną fabrykę. Kliknij, którekolwiek z podświetlonych pole gry, aby umieścić tam produkcję. Ta sama procedura obowiązuje, jeśli chcesz zbudować pozostałe naziemne jednostki produkcyjne: kopalnie, fabryki,, czy fermy. Teraz możesz już zbudować kompleks wojskowy, dzięki któremu wytworzysz pierwsze naziemne maszyny bojowe.

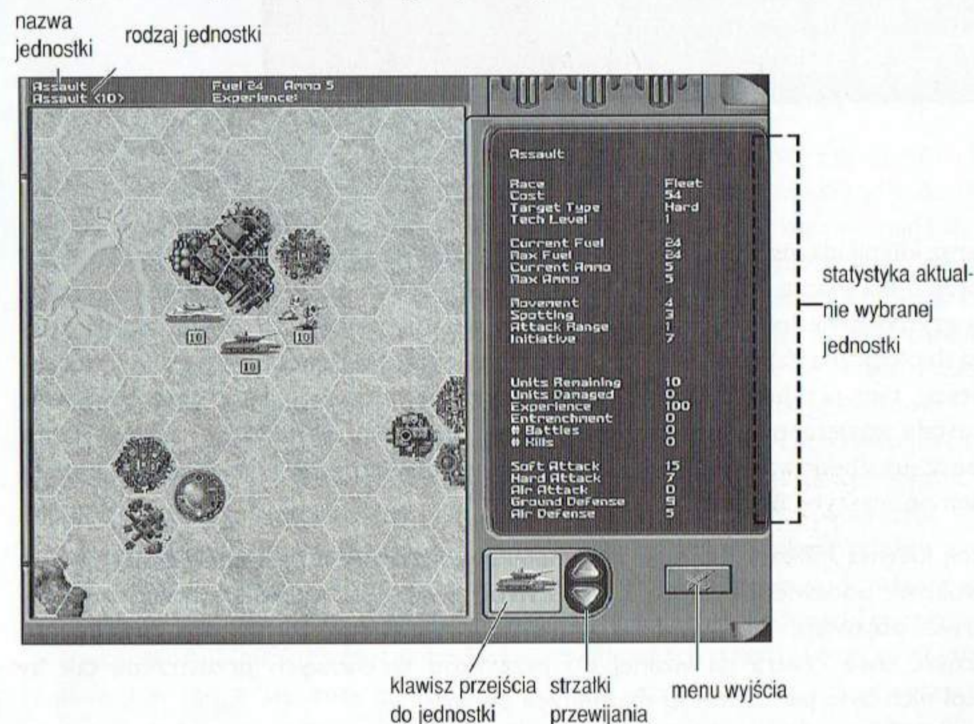
Kliknij klawisz Military Complex (kompleks wojskowy), a następnie umieść go na dowolnym, podświetlonym polu gry. Zwróć uwagę, że wyprodukowane maszyny bojowe pojawiają się wokół kompleksów wojskowych, dlatego powinieneś budować owe centra na wolnej od przeszkód terenowych przestrzeni, tak by wokół nich było jak najwięcej niezajętych pól gry.

Od momentu, w którym zbudujesz kompleks wojskowy, możesz produkować pojazdy bojowe. W tym scenariuszu - przewodniku powstaną tylko trzy pojazdy, ponieważ masz tutaj ograniczoną liczbę punktów zaopatrzenia, dostaw i bogactw, a potrzebujesz ich także do budowy pojazdów kosmicznych. W dalszej grze nie będziesz już miał ograniczeń w liczbie budowanych jednostek bojowych.

Porządkowanie twoich sił naziemnych

W panelu zakupów, kliknij i przytrzymaj strzałkę skierowaną do góry, dopóki nie odszukasz ekranu pierwszego, rodzaju jednostek. Powyżej jednostek produkcyjnych znajdziesz wszystkie pozostałe, możliwe do zbudowania na powierzchni planety. Poniżej jednostek produkcyjnych znajdują się pojazdy grawitacyjne, które możesz zakupić. Pierwszym z nich jest Opancerzony Pojazd Bojowy - Armoured Fighting Vehicle (AFV), kliknij go, a następnie jedno, z teraz na zielono podświetlonych pól wokół kompleksu wojskowego, aby go tam umieścić. Zauważ, że koszt pojazdu AFV jest odejmowany od twoich punktów bogactw w momencie, kiedy tylko go umieścisz . Od momentu umieszczenia jednostki nie można wrócić ruchu. Teraz kliknij pojazd szturmowy - Assault Vehicle (AV) i umieść go w pobliżu kompleksu wojskowego tak, jak to uczyniłeś poprzednio. Wreszcie kliknij znajdującą się u dołu z prawej jednostkę piechoty - Infantry i przenieś ją na mapę.

Zakończyłeś już zakupy naziemnych jednostek bojowych - zamknij panel zakupów, klikając czerwony X w prawym górnym rogu.



Przyjrzyj się jednostkom, które właśnie kupiłeś. Kliknij każdą z nich i zauważ, że pola, na których stoją, zmieniły kolor na niebieski, a po prawej stronie ekranu mapy terenu w panelu menu pojawił się nowy zestaw klawiszy. Zestaw ten to Unit Menu (menu jednostki). Kliknij teraz drugi od dołu klawisz w menu jednostki, klawisz (sprawdzenie) - ten z rysunkiem oka. Przywoła to panel informacyjny jednostki. Tutaj możesz się zapoznać ze statystyką aktualnie wybranej jednostki, a para strzałek u dołu pozwoli ci przejrzeć wszystkie twoje jednostki naziemne. Kliknij prawym klawiszem lub kliknij czerwony X w prawym górnym rogu, aby wrócić do menu jednostki.

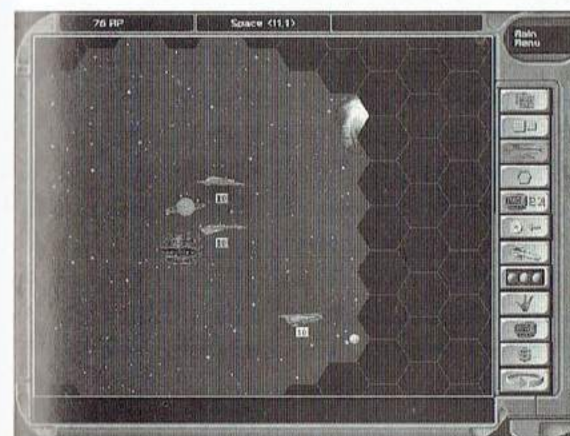
Menu jednostki zawiera oczywiście również inne opcje - ze szczegółami zapoznasz się w rozdziale „Menu naziemne" na stronie 36. Teraz jednak czas najwyższy wrócić w kosmos. Wciśnij czerwony X u góry menu jednostki, żeby móc wrócić do menu głównego. Teraz wciśnij klawisz Back to Space (powrót w kosmos) - poznasz go po rysunku galaktyki spiralnej.

W ten sposób wrócisz do mapy kosmosu. Mając na powierzchni planety początki infrastruktury przemysłowej możesz teraz rozpocząć budowę doków potrzebnych do zbudowania okrętów kosmicznych. Budowa jednostek kosmicznych przypomina poznane już przez ciebie kupowanie jednostek naziemnych

Tworzenie Kosmicznej Armady

Przede wszystkim kliknij klawisz zakupów ($). To ponownie przeniesie cię do panelu zakupów. Skorzystaj ze strzałki przewijania w dół, żeby szybko dotrzeć do końca listy. Znajdziesz tam kosmiczny dok - Space Dock. Kliknij go, a pola gry wokół planety podświetlą się na zielono. Kliknij pole dokładnie pod planetą, aby umieścić tam dok.

Teraz możesz już kupować okręty. Użyj strzałek przewijania, żeby przenieść się do początku listy. Teraz kliknij klawisz u góry z prawej: Lexington class Battle Ship (pancernik klasy Lexington). Przesuń kursor myszy nad prawe, górne pole gry w sąsiedztwie stacji kosmicznej. Pole to jest najbliższe miejscu, w którym znajduje się hressański niszczyciel eskortowy, widzialny z twojego miejsca. Kliknij to pole, żeby zbudować na nim twój pierwszy okręt.



Kliknij dwukrotnie strzałkę przewijania w dół i kup Matilda class Transport (transportowiec klasy Matylda) znajdujący się z lewej u dołu. Umieść go dokładnie nad okrętem - jest to miejsce najbliższe Nowej Ziemi. Kliknij klawisz X, aby opuścić panel zakupów.

Ponieważ nowo zakupione jednostki nie mogą się poruszać, ani strzelać, należy twoją turę uznać za zakończoną. Kliknij znajdujący się u dołu Space Main Menu (głównego menu kosmicznego) klawisz End Turn (zakończ turę). Potwierdź, że chcesz zakończyć turę.

A teraz mała kara

Hressański niszczyciel eskortowy zaatakował twój statek transportowy lub kosmiczny dok. Nie zniszczył ich jednak, ponieważ posiada za mało punktów zniszczenia. Statek transportowy może przewozić oddziały dopóki nie zostanie całkowicie zniszczony. Po zakończeniu tury przez Hressan pojawi się ekran informacyjny - Space Turn Screen (ekran informacyjny tury kosmicznej). Kiedy już się z nim zapoznasz kliknij zielony znaczek, żeby móc kontynuować.

TURA KOSMICZNA 2

Teraz masz dwa podstawowe cele: naprawić statek transportowy lub kosmiczny dok i zniszczyć to co zostało z niszczyciela eskortowego Hressan. Kolejność powinna być taka: najpierw zaatakujesz niszczyciel przeciwnika, a dopiero później rozpoczniesz naprawy. Zauważ, że na mapie kosmosu pod obydwoma twoimi jednostkami są widoczne małe znaczki przedstawiające działa. Oznaczają one, że jednostki te jeszcze nie oddawały strzału w tej turze i nie wykonywały żadnych innych ruchów, jak załadunek oddziałów, czy dokonywanie napraw, co mogłoby im uniemożliwić walkę. Poniżej każdego statku znajduje się migający wskaźnik siły danej jednostki. Miganie oznacza, że może się ona wciąż poruszyć.

Do ataku!

Kliknij swój okręt wojenny i przenieś kursor myszy nad okręt Hressan. Kursor zmieni się ze strzałki w tarczę strzelniczą, co będzie oznaczało, że wybrany przez ciebie okręt jest w stanie oddać strzał w kierunku jednostki wroga, nad którą kursor się znajduje. Aby dać ognia kliknij lewym klawiszem myszy pole, które zajmuje hressański okręt. Rezultatem będzie eksplozja i całkowite zniszczenie wrogiej jednostki.

Dokonywanie napraw

Teraz możesz naprawić uszkodzone urządzenia. Wybierz jednostkę, która ucierpiała w wyniku starcia. Z poziomu menu Unit (jednostki) możesz dokonać trzech rodzajów napraw. Replacements (części zamienne), Elite Replacements i Repair Unit (naprawa jednostki). Jeśli jednostka poszkodowana znajduje się w pobliżu doków, jej zamiana może się odbyć jeszcze podczas trwania tej tury. Pobliski dozorowiec również spełni tę funkcję. Jeżeli jednak w pobliżu nie ma żadnego dozorowca, ani doków - możliwe będzie tylko naprawienie tej jednostki. Różnice między zamianą, a naprawami jednostek wyjaśnione zostały na stronie 76 w rozdziale „Naprawy i zamiany”.

Teraz kliknij czwarty od góry klawisz menu Unit (jednostki) z rysunkiem okrętu i znakiem złotego plusa, czyli Elite Replacements (zastępowanie jednostkami elitarnymi). Wartość pod rysunkiem okrętu powróci do 10 punktów, a koszt tej operacji ujrzysz w linijce tekstowej u dołu ekranu. Ponownie pojawi się Space Main Menu (główne menu kosmiczne), zniknie znaczek tarczy strzelniczej, a wskaźnik poniżej rysunku okrętu przestanie migotać. Zamiany lub naprawy zajmą cały czas do zakończenia tury.

Zarządzanie czasem

Od momentu, w którym zakończyły się naprawy, w tej turze nie pozostało ci nic do zrobienia. Kliknij klawisz End Turn (zakończ turę) i potwierdź tę decyzję.

Kończy się kolejna tura Hressan: kliknij zielony znaczek, aby wyjść z ekranu informacyjnego tury.

Uwaga: jeśli twój transportowiec nie został zniszczony, jeszcze w tej turze możesz odbyć podróż na planetę i załadować na niego oddziały.

TURA KOSMICZNA 3

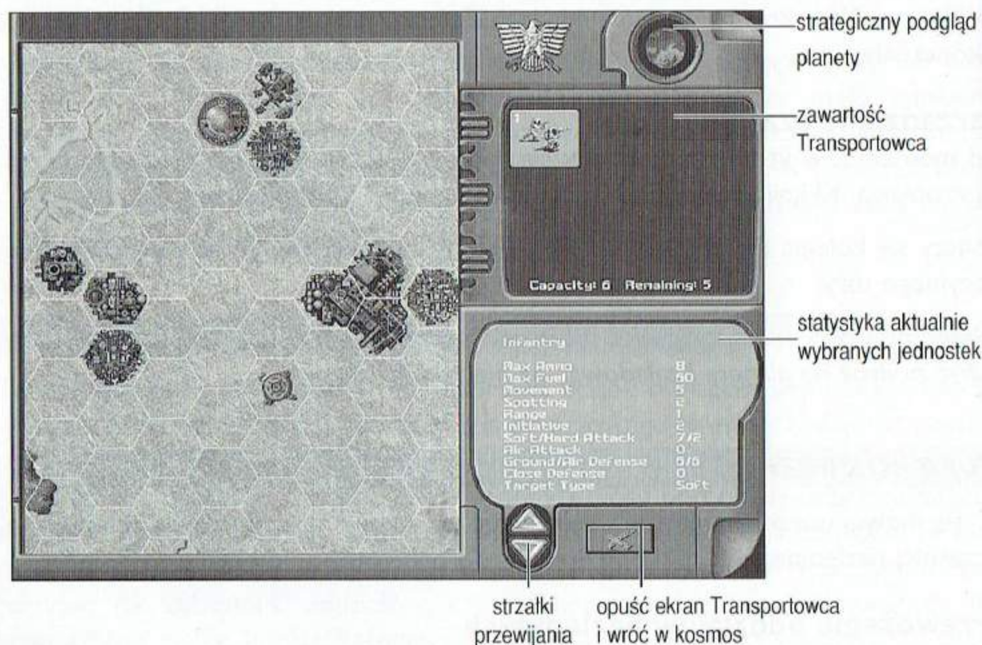
W tej nowej turze powinieneś załadować na statek transportowy zbudowane wcześniej naziemne jednostki bojowe, aby się przygotować do ataku na Księżyc.

Przewożenie oddziałów naziemnych

Wybierz statek transportowy, żeby przywołać menu Unit (jednostki). Przesuwaj kursor myszy w dół dopóki nie znajdziesz klawisza Land on Planet (lądowanie na planecie) - z miniaturowym rysunkiem planety. Kliknij go. Zauważ, że aby wylądować na planecie, jej najbliższe otoczenie powinno być wolne od jednostek wroga.

Ponieważ nie ma wroga w pobliżu Nowej Ziemi, pojawia się mapa lądowa, częściowo zasłonięta przez panel jednostki transportowej.

Przewiń mapę kursorem myszy, dopóki nie dostrzeżesz stref lądowania (przypominających kryształ struktur z migającymi światłami). Jeśli na powierzchni planety toczy się wojna - te lądowiska są jedynymi miejscami, gdzie może zacumować statek transportowy i załadować oddziały. Możesz lądować i dokonywać załadunku w dowolnym miejscu na planecie, jeżeli nie jest ona objęta walkami. Aby wylądować, należy kliknąć dwukrotnie w wybrane miejsce (poza polami gry zajętymi przez Milicję i Artylerię). Przewijaj mapę kursorem myszy, dopóki nie znajdziesz trzech wcześniej stworzonych jednostek.



Przygotowania do przewozu

Aby załadować jednostkę na statek transportowy kliknij ją: zniknie z mapy terenu, a pojawi się w panelu Transportowca. Kliknij wszystkie trzy jednostki zbudowane wcześniej, żeby je załadować. Teraz ich znaki pojawią się w oknie ładunku Transportowca. Jeśli byś chciał odwrócić tę czynność, kliknij ikonę jednostki w panelu ładunku Transportowca, a następnie kliknij w dowolne pole mapy terenu nie zajmowane przez inną jednostkę. Podświetlona jednostka z panelu Transportowca zostanie umieszczona na wskazanym polu. Jeśli już spróbowałeś rozładunku, umieść jednostkę z powrotem w luku Transportowca. W ten sposób mamy już załadowane wszystkie trzy jednostki. Zamknij okno Transportowca klikając klawisz X. W ten sposób wrócisz do mapy kosmosu. Zwróć uwagę, że załadowanie jednostek na Transportowiec unieruchomi go już do końca tury. Znaczy to, że zabierając się do załadunku musisz go ukończyć za jednym razem. W przestrzeni nie ma wrogich okrętów, a Transportowiec ukończył już ładowanie. Kliknij klawisz End Turn (zakończ turę) w ekranie głównym i potwierdź tę decyzję.

TURA KOSMICZNA 4

Twoim celem jest teraz przewieźć jednostki naziemne na kontrolowany przez Hressan Księżyc i dokonać desantu. Bezpośrednio po opuszczeniu ekranu informacyjnego tury kosmicznej sprawdź Transportowiec, aby upewnić się, czy znajdują się na nim wszystkie trzy jednostki. Wybierz Transport, a następnie kliknij klawisz Examine Unit (sprawdź jednostkę) - drugi od góry w menu Unit (jednostki). Otworzy się panel informujący o statystyce statku. Kliknij Transport, a pojawi się inny panel pokazujący zawartość ładowni Transportowca. Klikaj kolejno jednostki, aby zapoznać się z ich właściwościami i wartością. Po upewnieniu się, że załadowałeś wszystkie oddziały możesz teraz przesunąć Transportowiec w kierunku okupowanego przez Hressan Księżyca. Kliknij czerwony X, żeby opuścić panel Examine Unit (sprawdź jednostkę).

Nawigacja za pomocą mapy Kosmosu

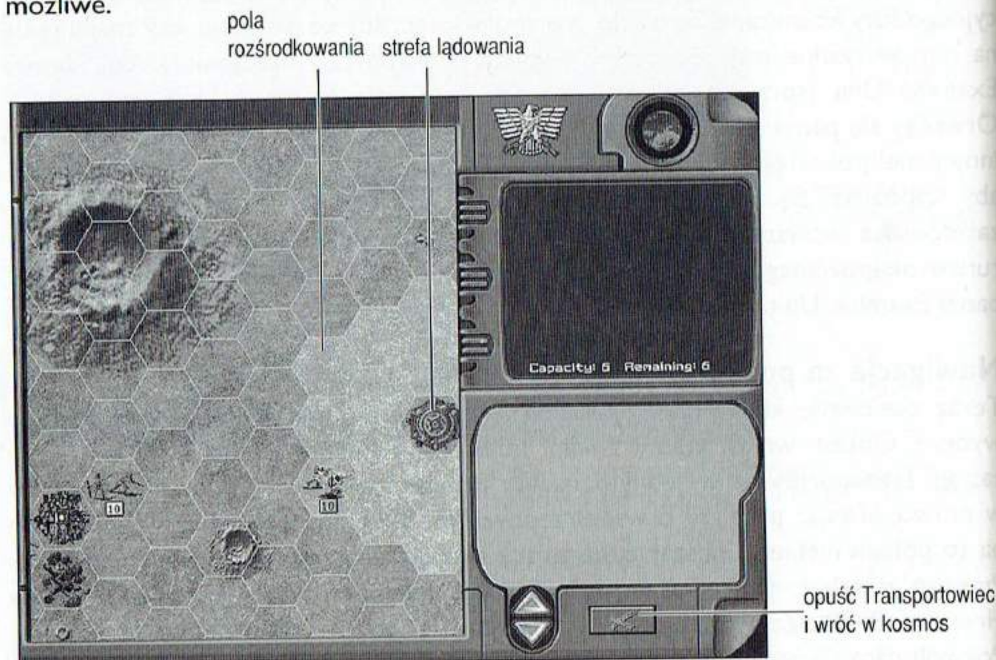
Teraz ponownie kliknij pole, na którym znajduje się Transportowiec, żeby go wybrać. Obszar wokół statku zmieni kolor na niebieski, pokazując maksymalny zasięg Transportowca w jednym ruchu. Przesuń statek o jedno pole do góry w prawo, klikając pole gry o współrzędnych (6, 5). Transportowiec przeniesie się na to pole, a niebieski obszar oznaczający maksymalny zasięg statku zmniejszy się. Przesuń statek o jeszcze dwa pola, klikając miejsce dokładnie powyżej świata Hressan (8, 6). Zauważ, że wciąż pozostaje ci jedno pole do granicy zasięgu. Pozwoli nam to wyładować trzy jednostki z Transportowca na powierzchnię planety. Zawsze kiedy zamierzasz w jeszcze trwającej turze kosmicznej rozładować statek na powierzchni planety, musisz mieć w zapasie co najmniej jedno pole ruchu. Jeśli nie zostanie ci ani jedno pole ruchu, z rozładunkiem będziesz musiał zaczekać do następnej tury.

Rozładunek lądowych jednostek bojowych

Mając wciąż wybrany Transportowiec kliknij klawisz Land on Planet (ląduj na planecie). Otworzy się to samo okno, które poznałeś ładując jednostki do Transportowca. Aby dokonać desantu musisz znaleźć strefę lądowania (po prawej stronie powierzchni Księżyca Hressan). Kliknij dwukrotnie pole gry zawierające strefę lądowania: podświetli się obszar rozległy na dwa pola gry od pola ze strefą. To teren, na którym możesz rozlokować swoje oddziały po wyładowaniu ich z Transportowca.

Zanim jednak to zrobisz, musisz pokierować się własną inteligencją. Aby mieć lepsze rozeznanie w planecie, na którą dokonujesz inwazji, kliknij ikonę tego świata znajdującą się u góry, po prawej stronie ekranu Transportowca. W ten sposób zapoznasz się ze strategicznym podglądem planety. Aby wrócić do podglądu taktycznego, po prostu kliknij mapę w dowolnym miejscu. Kliknij teraz strefę lądowania, co przeniesie cię do mapy terenu wycentrowanej na tej strefie.

Najpierw kliknij AFV (Opancerzony Pojazd Bojowy), a następnie najbliższe podświetlone pole z lewej strony. Powtórz tę operację z pozostałymi na Transportowcu jednostkami umieszczając je tak daleko z lewej, jak to jest tylko możliwe.



Jeśli już nie masz żadnych jednostek do desantu, kliknij klawisz Exit (opuść) u dołu, po prawej stronie ekranu Transportowca. W ten sposób wrócisz do mapy kosmosu wycentrowanej na Księżycu Hressan. Teraz czas przemieścić jednostki, które przed chwilą desantowałeś. Żeby to zrobić kliknij najpierw Księżyc, a następnie potwierdź, że chcesz rozpocząć wojnę: Go to Ground War (przejdź do wojny na powierzchni planety).

Pojawi się ekran informacyjny tury naziemnej. Zauważ, że wymienione są w nim tak trzy twoje desantowane jednostki, jak i jednostki hressańskie. Kiedy zapoznasz się z ekranem informacyjnym, kliknij zielony znaczek, żeby opuścić ekran.

TURA KOSMICZNA 4, TURA NAZIEMNA 1

Cele twojej misji w tym przykładowym scenariuszu obejmują przejęcie kontroli nad Księżycem, a żeby tego dokonać musisz zniszczyć jednostki piechoty Hressan, broniące stolicy.

Podjęcie walki naziemnej

AFV jest twoją najsilniejszą jednostką, lecz jego zasięg ataku wynosi tylko jedno pole gry; musisz więc przesunąć go jak najbliżej jednostek piechoty wroga. Aby rozpocząć inwazję kliknij swój AFV, a następnie kliknij pole sąsiadujące z hressańską piechotą (5, 6) - wychodząc na pozycje do ataku. Przesunięcie kursora nad pole piechoty zmieni go w rysunek działa. Zauważ, że u dołu ekranu pojawi się informacja o przewidywanym wyniku starcia. Różnorodne czynniki mogą sprawić, że wynik faktyczny będzie różny od zakładanego - jest to jednak dobra wskazówka, jak mogą się potoczyć losy bitwy.

Kliknij teraz piechotę Hressan, żeby rozpocząć starcie. Przesuń teraz swoją AG (broń szturmową) w sąsiedztwo hressańskiej piechoty i powtórz poprzednią operację klikając jednostkę wroga. W końcu przemieść swoją piechotę w kierunku miasta.

To koniec twojej pierwszej tury naziemnej - kliknij klawisz End Turn (zakończ turę) i potwierdź. Teraz swój ruch mają Hressanie. Prawdopodobnie ucieknie z pola bitwy rozbita piechota, jeśli w ogóle ktoś się uratuje. W następnej turze powinieneś ich dogonić i całkowicie zniszczyć.

TURA KOSMICZNA 4, TURA NAZIEMNA 2

Kontynuowanie ataku

Ścigaj piechotę hressańską Pojazdem Szturmowym. Kiedy już zniszczysz ten oddział, będziesz mógł naprawić swój AFV. Aby to zrobić wybierz go (nie może się on w tej turze jeszcze przemieszczać). Jednostki możesz naprawiać pod warunkiem, że nie są w ruchu i nie sąsiadują bezpośrednio z siłami wroga.

Aby naprawić uszkodzony AFV przesuń kursor myszy nad klawisz menu Unit (jednostki) Replacements (części zamienne) oznaczony czołgiem z niebieskim znakiem „+". Kliknij ten klawisz, a wartość bojowa jednostki znów wzrośnie do 10.

Zakończ tę turę przesuwając piechotę bliżej stolicy Księżyca. Kliknij klawisz End Turn (zakończ turę) i potwierdź.

TURA KOSMICZNA 4, TURA NAZIEMNA 3



Teraz znajdujesz się na pozycjach dogodnych do zdobycia zajmowanej przez Hressan stolicy Księżyca. Zdobycie wszystkich miast planety pozwoli ci na przejęcie nad nią kontroli, a także doda punktów zaopatrzenia, dostaw i bogactw.

Zdobycie Księżyca Hressan

Miasto jest bronione przez jedną jednostkę piechoty Hressan. Aby ją zaatakować przede wszystkim przemieść AFV w kierunku tej jednostki - on będzie główną siłą ataku. Powtórz to z pozostałymi dwiema jednostkami: Pojazdem szturmowym i piechotą kosmiczną.

Kiedy jednostka Hressan wycofa się z miasta lub też zostanie zniszczona, wprowadź swoje siły do miasta. Musisz je zdobyć. Jeśli rozbijesz wojska Hressan lub oblegniesz wszystkie miasta planety, pozostali obrońcy automatycznie zostaną zniszczeni, a ty zdobędziesz planetę. Po ogłoszeniu cię zwycięzcą możesz wycofać jednostki z miasta: kolor pola w środku miasta zmieni się z żółtego (Hressanie) na niebieski (Flota).

Wróć w kosmos i zakończ turę kosmiczną i ogłoś wielkie zwycięstwo nad Hressanami.

Gratulacje! Wypełniłeś swoją misję i wygrałeś bitwę!

TYPY GRY

W STAR GENERAL możesz brać udział w trzech rodzajach rozgrywek. Jedną z nich wywołujesz z ekranu Battle (bitwy), a pozostałe z ekranu War Setup (ustawienia wojny).

Bitwy

Bitwy to scenariusze typu „jeden na jednego" z zaprogramowanymi stronami i warunkami zwycięstwa. Może w niej uczestniczyć od jednego do dwóch graczy, przeciwnik komputer lub inny gracz. Pojedyncze scenariusze zwane są bitwami. Możesz wybrać wcześniej zaprogramowane siły lub dobrać je według własnego uznania. Możliwe są tu bitwy od niewiele znaczących potyczek, przez walkę za pomocą kilku okrętów, aż do bitew pomiędzy wielkimi flotami i jednostkami naziemnymi.

Wojny szybkie

Drugi typ rozgrywek to wojny szybkie. Są to całe kampanie, w których możesz wybrać przynależność do jednej z siedmiu ras. Może tu uczestniczyć od dwóch do siedmiu przeciwników - komputerowych, bądź innych graczy. W tego rodzaju rozgrywce terenem jest cały Wszechświat i wyścig o jego podbój. Nie ma wcześniej zaprogramowanych jednostek, a każdy z graczy rozpoczyna posiadając równą liczbę planet. Celem jest zdobycie połowy plus jedną planet lub wszystkich planet.

Wojny ofensywne

Trzeci rodzaj to wojny ofensywne - podobny do poprzedniego, tyle, że tu wybierasz rasę i podbijasz galaktykę. W tej rozgrywce może się spotkać do pięciu zawodników - także komputerowi. Każdy z graczy rozpoczyna mając tylko jedną planetę i musi budować własne siły, aby móc zdobywać kolejne planety. Gracz dąży do zdobycia kontroli nad co najmniej 51% planet lub nad wszystkimi - wybór jest dowolny.

MENU I EKRANY

Menu to lista wyborów, dzięki którym korzystasz z różnorodnych funkcji gry. „Ekrany" to graficzne prezentacje, które otwierają okna na monitorze - w ekranach znajdziesz różne menu. Większość menu znajduje się po prawej stronie monitora, a są reprezentowane przez odpowiednie klawisze. Klawisze z kolei mają dwojakie prezentacje graficzne: zaciemnione są w danym momencie zablokowane, z niezaciemnionych można korzystać, ponieważ są aktywne. Kliknięcie lewym klawiszem myszy w klawisz menu aktywuje funkcję lub przenosi cię do innego menu.



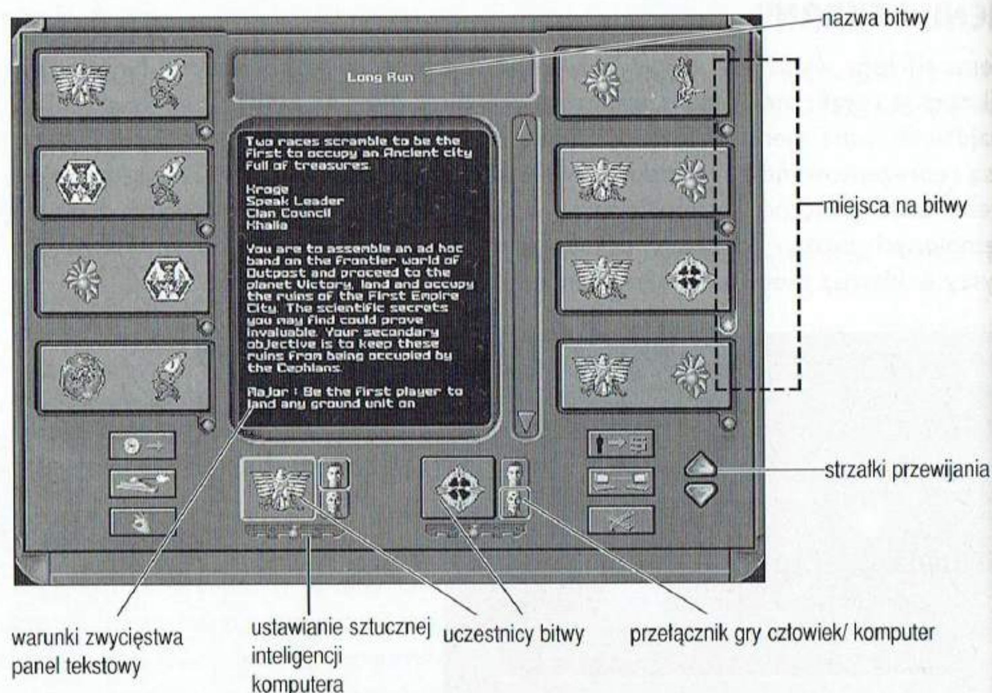
Ekran filmowy

Kliknij zielony znaczek u dołu okna, aby zamknąć ten ekran i otworzyć ekran otwierający.

Ekran otwierający

W tym ekranie możesz rozpocząć grę, przejrzeć listę autorów, czy zakończyć grę. Kliknij klawisz CREDITS (z logo Catware), co pokaże ci listę ludzi, którzy stworzyli STAR GENERAL. Wybierając Exit (wyjście) - opuszczasz grę. Wybierz Start Game (rozpocznij grę) - zielony znaczek, żeby otworzyć kolejny ekran: Ekran bitew





Ekran bitew

Ekran ten pozwoli ci wybrać spośród wielu możliwych do odbycia bitew, wprowadzić zachowaną rozgrywkę lub przejść do ekranu wojny. Na ekranie wyświetlonych jest osiem bitew. Uczestnicy bitwy reprezentowani są przez klawisze z insygniami swojej rasy. Kiedy klikniesz klawisz bitwy, w centralnej części ekranu pojawi się krótki opis bitwy i warunki zwycięstwa dla jednej strony. Kliknij insygnia rasy pod spodem okna tekstowego, żeby sprawdzić warunki zwycięstwa dla strony przeciwnej. Aby przejrzeć wszystkie możliwe dostępne bitwy użyj strzałek przewijania znajdujących się na dole ekranu.

U dołu po lewej stronie ekranu znajdują się trzy klawisze.

Wprowadź zachowaną grę



Otwiera ekran Load Game (wprowadź grę).

Przejdź do ekranu ustawień wojny



Zmienia aktualny ekran na ekran War/ Multiplayer (wojny/ gry wieloosobowej).

Rozpocznij bitwę



Klikając symbol „OK" u dołu z lewej strony ekranu rozpoczynasz wybraną bitwę.

Porządek bitwy, ustawienia komputera

U dołu w środkowej części ekranu znajdziesz dwa miejsca, gdzie wybierzesz która ze stron ma być obsługiwana przez komputer, a która przez człowieka. Symbol rasy znajduje się w dużym prostokącie. Kliknij insygnia rasy podświetlając je, żeby wyświetlić w oknie tekstowym powyżej warunki zwycięstwa dla tej rasy. Po bokach insygniów rasy znajdują się mniejsze prostokąty, na których znajdziesz rysunki człowieka i robota. Robot oznacza, że dana rasa jest obsługiwana przez sztuczną inteligencję komputera. Kliknij ten prostokąt, jeśli chcesz ustawić kontrolę gry dla każdej ze stron.

Ustawianie sztucznej inteligencji

Poniżej omawianych wcześniej klawiszy umieszczono dwa klawisze kontroli. Są dostępne tylko wtedy, gdy jedną stronę obsługuje komputer, a drugą człowiek. Ten klawisz pozwoli ci ingerować w siłę komputerowego przeciwnika. Z lewej strony możesz ustawić wielkość sztucznej inteligencji komputera i siłę zniszczeń, jakich może dokonać broń kierowana przez komputer. Z prawej natomiast możesz ustawić, ile punktów dostaw zaopatrzenia i bogactw będzie przyznawanych komputerowi. W obu przypadkach wartości te wyrażone procentowo wynoszą 50, 75, normalnie, 150 i 200 - dzięki możliwości ustawiania tych wartości możesz sprawić, że gra będzie łatwiejsza, bądź trudniejsza.

Po prawej stronie obok strzałek przewijania, które pozwalają ci na przegląd scenariuszy , znajdują się trzy pozostałe klawisze.

Rozpoczęcie gry wyłącznie z punktami (RP)



Najwyżej umieszczony klawisz - ze znakiem $ pozwala wybrać dla reprezentowanej przez ciebie strony liczbę punktów RP. Spowoduje to poprawę warunków wyjściowych.

Przejdź do ekranu gry w sieci



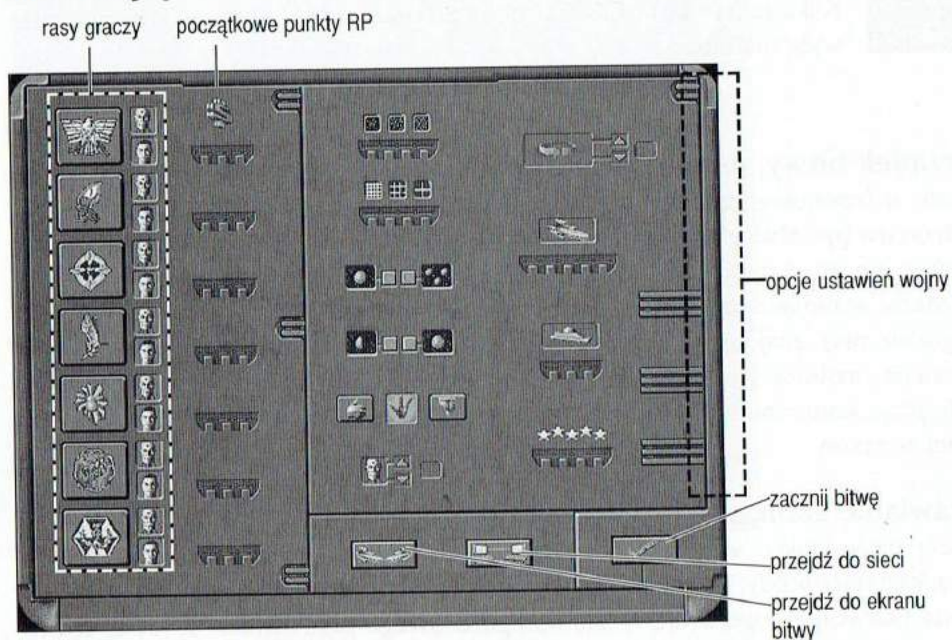
Drugi z klawiszy zmienia wygląd ekranu dostosowując do gry z wieloma przeciwnikami i można z niego korzystać, kiedy złączone są ze sobą co najmniej dwa komputery.

Opuść grę



Ostatni z klawiszy wraca cię do ekranu otwierającego

Ekran wojny



Na tym ekranie znajduje się szereg kolumn z klawiszami kontroli, pozwalającymi ustawić grę pojedynczą, sieciową, z możliwością szczegółowych ustawień warunków zwycięstwa i innych czynników.

Pierwsza kolumna z lewej strony zawiera symbole siedmiu możliwych ras. Każdy gracz, włączając w to komputer musi wybrać inną rasę. W jednej rozgrywce nie może uczestniczyć dwóch przeciwników reprezentujących tę samą rasę. Klikając znak symbol robota lub człowieka z prawej strony znaku danej rasy, uniemożliwia się zmiany ustawienia dla niej. Kliknij symbol rasy, żeby przywrócić jej ustawienia domyślne.

Możesz grać jako człowiek przeciwko jednemu do sześciu przeciwników lub na podobnej zasadzie, lecz z przeciwnikami połączonymi w sieci.

Po prawej stronie symbolu każdej rasy znajdują się znaki „komputer" i „człowiek". Kiedy wybierzesz robota - za tę rasę będzie grać komputer, jeśli „człowiek" - kierowanie rasą będzie w rękach człowieka.

Następna kolumna w prawo pozwala ustawić punkty RP (punkty zaopatrzenia, dostaw i bogactw) dla każdego z graczy. W ten sposób możesz zwiększyć szanse każdej z ras. Dostępne są cztery ustawienia: od 1000 do 10000 punktów RP.

Dwie następne kolumny po prawej stronie kolumny Początkowe punkty RP zawierają szereg zmiennych: rozmiaru i układu mapy, jak również podstawowe opcje gry i warunki zwycięstwa.

Gęstość planet



Określa liczbę planet na mapie kosmosu.

Rozmiar mapy



Określa rozmiar mapy kosmosu.

Stan początkowy



Te klawisze przełączają między dwiema opcjami początku gry. Lewy klawisz (pojedyncza planeta) określa, że każdy gracz rozpoczyna posiadając tylko jedną planetę. Drugi klawisz (z trzema planetami) określa z kolei, że gracze rozpoczynają z równą liczbą planet, czyli, że wszystkie planety na mapie są podzielone równo między graczy (w przypadku dwóch - po połowie).

Warunki zwycięstwa



Te klawisze przełączają warunki konieczne do odniesienia zwycięstwa. Lewy klawisz z częściowo zasłoniętą tarczą planety oznacza, że aby zwyciężyć trzeba zdobyć 51% planet (czy połowę plus jedną). Klawisz prawy, z całkowicie widoczną planetą oznacza, że zwycięzca musi zdobyć wszystkie planety.

Dyplomacja



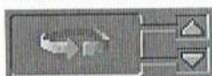
Jeśli ten klawisz jest włączony, rasy kierowane przez komputer mogą w czasie gry ogłosić swoją neutralność. Jeżeli klawisz jest wyłączony - wszyscy walczą z wszystkimi.

Losowy dobór rasy kierowanej przez sztuczną inteligencję komputera



Użyj strzałek, żeby wybrać wartość od 0 do 6, czyli liczby dostępnych ras nie wybranych jeszcze ani przez gracza, ani prze komputer. Po wykonaniu tej operacji komputer sam będzie losowo wybierać rasę, którą będzie sterował.

Liczba tur naziemnych na jedną turę kosmiczną


Aby ustalić ile tur naziemnych ma przypadać na turę kosmiczną użyj strzałek przewijania.

Ustalanie poziomu technologicznego dla tur kosmicznych


W skali od 1 do 6 ustalić można poziom technologiczny dla statków wszystkich ras.

Ustalanie poziomu technologicznego dla tur naziemnych


W skali od 1 do 4 ustalić można poziom technologiczny dla oddziałów naziemnych wszystkich ras.

Ustalanie poziomu doświadczenia


W skali od 1 do 4 ustala się poziom doświadczenia dla wszystkich oddziałów, wszystkich uczestniczących w grze ras.

U dołu ekranu znajdziesz trzy dodatkowe klawisze.

Przejdź do ekranu Battle (bitwy)


Przełącza na widok ekranu bitwy.

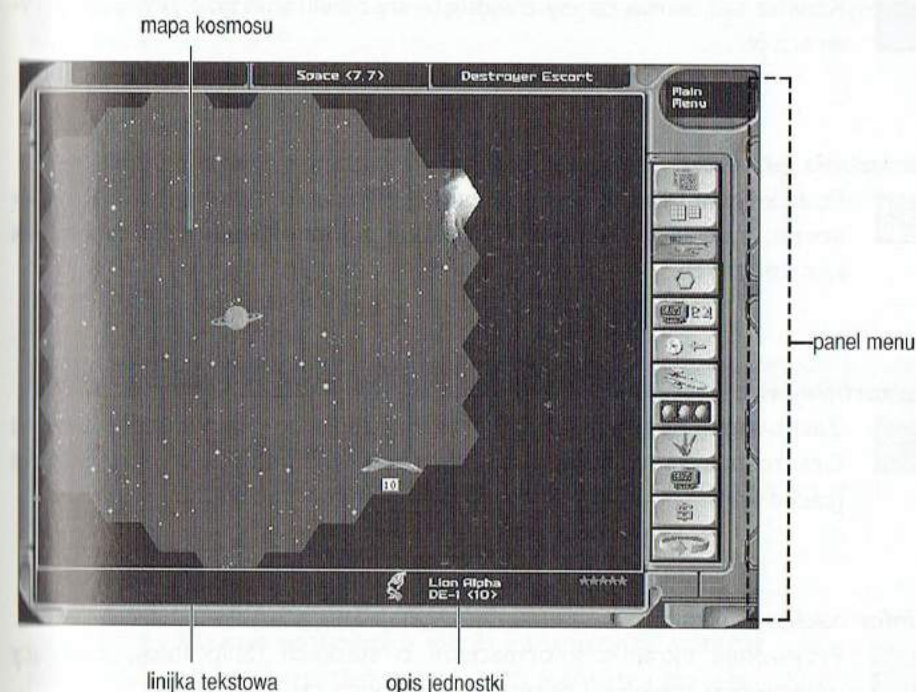
Przejdź do ekranu Network Play Setup (ustawień gry sieciowej)


Przełącza na widok ekranu ustawień gry sieciowej.

Rozpocznij wojnę


Rozpoczyna wojnę uwzględniając twoje ustawienia.

Menu kosmiczne



GŁÓWNE MENU KOSMICZNE

Menu główne to menu, z którego korzystasz w grze najczęściej. Właśnie tutaj masz możliwość przełączania podglądu pola gry, masz dostęp do innych istotnych w grze ekranów. Aby użyć menu głównego kliknij jego klawisz

Przejdź do menu opcji


Zmienia panel menu na panel opcji.

Podgląd mapy strategicznej


Pokazuje całą mapę kosmosu ze znajdującymi się tam planetami i jednostkami. Powtórne kliknięcie tego klawisza wróci do mapy taktycznej wycentrowanej na danym polu.

Włączanie i wyłączanie pól gry



Klawisz ten usuwa zarysy znajdujące się na ekranie pola gry, bądź przywraca je.

Stan posiadania jednostki



Po kliknięciu tego klawisza pojawi się ekran z kompletnym opisem jednostki, a także dodatkowe informacje o jednostkach naziemnych, jak i kosmicznych.

Szybkie zachowywanie



Zachowuje grę bez potrzeby przechodzenia do odpowiedniego menu Gra zostaje zapisana w pierwszym wolnym miejscu w ekranie Save (zachowaj).

Ekran informacji o statkach



Przywołuje ekran z informacjami o statkach (Ship Info), opisujący właściwości statków i okrętów wszystkich ras.

Spis planet



Po kliknięciu tego klawisza pojawi się ekran dający kompletne informacje na temat liczby twoich planet i sposobu, w jaki wszedłeś w ich posiadanie.

Dyplomacja



Pozwala graczowi rzucić okiem na ekran dyplomacji w stanie, w jakim znajdował się pod koniec ostatniej tury kosmicznej.

Statystyka ras



Klawisz ten przełącza na ekran statystyki ras, w którym możesz sprawdzić siłę jednostek, ich straty, czy możliwości produkcyjne.

Nabycie jednostki



Włączając ten panel możesz zakupić posiłki dla swoich wojsk.

Zakończ turę



Klawisz kończący twoją turę kosmiczną i pozwalający rozpocząć turę przeciwnikowi. Przed zakończeniem tury musisz jeszcze potwierdzić wybór.

MENU OPCJI KOSMICZNYCH

Przejdź do menu głównego



Klawisz ten zmienia panel menu na widok menu głównego.

Ekran informacyjny statków i okrętów



Klawisz wywołujący ekran informacyjny statków i okrętów, podający cechy charakterystyczne tych jednostek dla wszystkich ras.

Uruchom/ Zatrzymaj dostawy



Klawisz włączający i wyłączający zaopatrzenie w paliwo i amunicję. Dalsze informacje dotyczące zaopatrzenia jednostek znajdziesz w rozdziałach „Poruszanie się" na stronie 67 i „Starcie" na stronie 68.

Głośność muzyki



Klawisz włączający i wyłączający muzykę w tle, a także regulujący jej głośność.

Głośność dźwięku



Klawisz włączający efekty dźwiękowe, a także regulujący ich głośność.

Pokaż/ ukryj siłę jednostki



Klawisz, za pomocą którego sprawdzasz siłę jednostki; powtórne kliknięcie powoduje ukrycie tych informacji.

Pokaż/ ukryj ruch komputera



Klawisz zmieniający widok ruchów komputera z tych części, które są aktualnie w zasięgu gracza, jego planet i statków na widok całego ruchu komputera w jego turze, pokazujący jednocześnie wszystkie planety i statki.

Statystyka rasy



Klawisz pokazujący ekran, w którym możesz sprawdzić siły jednostki, jej straty i możliwości produkcyjne wszystkich graczy.

Zachowaj/ wprowadź/ opuść



Klawisz zmieniający panel menu na menu funkcji, pozwala zachować grę wprowadzić każdą zachowaną grę, całkowicie opuścić grę lub wrócić do pierwszych ekranów, gdzie można rozpocząć grę na nowo.

MENU FUNKCJI KOSMICZNYCH

Przejdź do menu głównego



Ten pierwszy klawisz przenosi do menu głównego.

Przejdź do menu opcji



Drugi z kolei klawisz otwiera menu opcji.

Zachowaj grę



Klawisz wywołujący ekran zachowywania gry, gdzie wykonuje się tę czynność.

Wprowadź grę



Klawisz wywołujący ekran wprowadzania gry, w którym możesz wprowadzić dowolną wcześniej zachowaną grę.

Klawisz wojen



Kończy aktualną grę i przenosi do ekranu ustawień War Setup. Zanim to nastąpi musisz potwierdzić wybór.

Ekran bitew



Kończy aktualną grę i przenosi do ekranu bitew. Zanim to nastąpi musisz potwierdzić wybór.

Opuść grę



Klawisz kończący grę. Przed wykonaniem polecenia musisz potwierdzić decyzję.

MENU JEDNOSTEK KOSMICZNYCH

Nawigacja dalekiego zasięgu



Klawisz ten przenosi cię do mapy strategicznej. Kliknij jakikolwiek punkt mapy - pojawi się wtedy kurs jednostki, a sama jednostka z chwilą zakończenia twojej tury kosmicznej, rozpocznie przemieszczanie się po zaznaczonym kursie

Menu opcji jednostki



Klawisz zmieniający panel menu na panel menu opcji jednostki.

Uzupełnianie jednostek



Klawisz ten uzupełnia straty poniesione przez jednostkę włączając w jej skład nowe siły, które jednak obniżają poziom doświadczenia. Tę operację można przeprowadzić w pobliżu kosmicznych doków, pod warunkiem, że w pobliżu nie ma wroga. Używając tej funkcji tracisz punkty RP.

Zamiana na lepszą jednostkę



Ten klawisz uzupełnia straty poniesione przez jednostkę dodając w ich miejsce siły o wysokim stopniu doświadczenia. Zastępowanie to może być przeprowadzone tak jak poprzednie: jedynie wtedy, gdy statek kosmiczny znajduje się w pobliżu doków i równocześnie jest oddalony od jednostek wroga. Używanie tej funkcji pozbawia cię znacznej liczby punktów RP - wyraźnie większej niż w poprzednim przypadku.

Naprawa jednostki



Przywraca jednostkom zniszczonym pełną wartość bojową. Można to zrobić wyłącznie wtedy, gdy statek kosmiczny nie znajduje się w pobliżu wroga. Używając tej funkcji tracisz punkty RP.

Jednostka zaopatrzenia



Przywraca statkowi kosmicznemu do 50% jego maksymalnego zaopatrzenia w paliwo i amunicję.

Eksplorowanie asteroidów



Jeśli okręt zwiadowczy lub Transportowiec znajdą się w pobliżu asteroida mogą go eksplorować. Może to, ale nie musi przynieść korzyści.

Podgląd planety



Kiedy okręt zwiadowczy, bądź Transportowiec znajdą się w pobliżu planety wroga, ten klawisz pozwoli ci na przegląd jej powierzchni.

Uwaga: funkcje „eksplorowanie asteroidów" i „Podgląd planety" zajmują to samo miejsce. To, która funkcja jest aktywna zależy od rodzaju otoczenia, w jakim znajduje się okręt. Jeśli jednostka nie znajduje się w pobliżu asteroidów lub planet przeciwnika, funkcja jest niedostępna (zaciemniona).

Lądowanie na planecie



Funkcja pozwalająca ci wylądować tymi Transportowcami, którym pozostały jeszcze możliwości ruchu i rozładować oddziały lądowe. Jeśli wybrana aktualnie jednostka nie jest Transportowcem lub jest, ale nie znajduje się w pobliżu planety, funkcja pozostaje zaciemniona.

Następna jednostka



Klawisz centrujący mapę na wybranym statku lub okręcie i kierujący się na jednostkę zaraz po jej wybraniu.

Poprzednia jednostka



Klawisz centrujący mapę na wybranym statku lub okręcie i kierujący się na jednostkę tuż przed jej wybraniem.

Sprawdź jednostkę



Klawisz wywołujący panel informacji o jednostce, który zawiera bardzo potrzebne dane statystyczne wybranej jednostki. Funkcja ta pozwala na dostęp do informacji o twoich innych statkach i jest połączona z ekranem informacji o statkach

Opuść menu



Klawisz wyjścia z menu jednostki kosmicznej i powracający do głównego menu kosmicznego.

MENU OPCJI JEDNOSTKI KOSMICZNEJ

Opuść menu



Wraca do menu jednostki kosmicznej.

Wzmocnienie jednostki



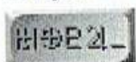
Podnosi, jeśli jest to możliwe, poziom techniczny wybranej jednostki. Używając funkcji tracisz punkty RP, a jednostka w ten sposób wzmocniona zachowuje swój dawny poziom doświadczenia.

Likwidacja jednostki



Klawisz powodujący zlikwidowanie jednostki bojowej - przynosi to niewielką liczbę punktów RP. Jeśli zlikwidujesz jednostkę produkcyjną, nie przynosi to żadnego dochodu.

Nazywanie jednostki


Klawisz pozwalający ci nadać dowolną nazwę jednostce.

Menu naziemne

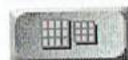
GŁÓWNE MENU NAZIEMNE

Główne menu naziemne jest najczęściej używanym menu podczas naziemnych tur gry. Korzystając z jego zawartości jesteś w stanie przełączać podglądy pola gry, tu również masz dostęp do innych ekranów, które są niezbędne do przeprowadzenia jakiejkolwiek akcji. Aby otworzyć to menu kliknij jego klawisz.

Przejdź do menu opcji


Klawisz zmieniający panel menu na panel menu opcji.

Podgląd mapy strategicznej


Kliknięcie tego klawisza pokazuje całą naziemną mapę strategiczną, rozmieszczenie wszystkich jednostek i ukształtowanie terenu na danej planecie. W związku z nowoczesnymi technikami wykrywania i z obecnością na orbicie statków, na planetach nie ma żadnych ukrytych jednostek. Powtórne kliknięcie tego klawisza przywraca podgląd taktycznej mapy naziemnej.

Lotnictwo/ jednostki naziemne


Przełącznik między podglądem Lotnictwa, a jednostek naziemnych.

Włączanie/ wyłączanie pól gry


Klawisz ten usuwa zarysy znajdujące się na ekranie pola gry, bądź przywraca je.

Spis informacji o jednostkach


Klawisz ten wywołuje ekran przedstawiający komplet informacji o twoich naziemnych i kosmicznych jednostkach.

Lądowanie większą liczbą Transportowców


Klawisz pozwalający wylądować na powierzchni planety większą liczbą Transportowców oraz przegrupować, czy rozładować oddziały wojska bez konieczności kończenia aktualnej tury naziemnej.

Szybkie zachowywanie


Zachowuje grę bez potrzeby przechodzenia do odpowiedniego menu. Gra zostaje zapisana w pierwszym wolnym miejscu w ekranie Save (zachowaj).

Wróć w kosmos


Klawisz, który wraca do mapy kosmosu. Zauważ, że jeśli jesteś zaangażowany w wojnę na powierzchni planety, jedynie mając aktywną turę kosmiczną możesz użyć tej funkcji. Kiedy do tego dojdzie, kończy się starcie naziemne - aż do tury przeciwnika.

Dyplomacja


Pozwala graczowi przenieść się do ekranu dyplomacji, który przedstawia fazę z końca ostatniej tury kosmicznej.

Statystyka ras


Klawisz ten przełącza na ekran statystyki ras, w którym możesz sprawdzić siłę jednostek, ich straty, czy możliwości produkcyjne.

Nabycie jednostki


Włączając ten panel możesz zakupić posiłki dla swoich wojsk.

Zakończ turę


Klawisz kończący twoją turę kosmiczną i pozwalający rozpocząć turę przeciwnikowi. Przed zakończeniem tury musisz jeszcze potwierdzić wybór. Zauważ, że po ustalonej liczbie tur naziemnych automatycznie powracasz do mapy kosmicznej - w czasie, kiedy swoją turę kosmiczną rozpoczyna twój przeciwnik.

MENU OPCJI NAZIEMNYCH

Przejdź do menu głównego


Klawisz ten zmienia panel menu na widok menu głównego.

Uruchom/ Zatrzymaj dostawy


Klawisz włączający i wyłączający zaopatrzenie w paliwo i amunicję. Dalsze informacje dotyczące zaopatrzenia jednostek znajdziesz w rozdziałach „Poruszanie się" na stronie 67 i „Starcie" na stronie 68.

Głośność muzyki


Klawisz włączający i wyłączający muzykę w tle, a także regulujący jej głośność.

Głośność efektów dźwiękowych


Klawisz włączający i wyłączający efekty dźwiękowe, a także regulujący ich głośność.

Pokaż/ ukryj siłę jednostki



Klawisz, za pomocą którego sprawdzasz siłę jednostki; powtórne kliknięcie powoduje ukrycie tych informacji.

Pokaż/ ukryj ruch komputera


W związku z nowoczesnymi technikami wykrywania i z obecnością na orbicie statków, na planetach nie ma żadnych ukrytych jednostek.

Statystyka rasy


Klawisz pokazujący ekran, w którym możesz sprawdzić siły jednostki, jej straty i możliwości produkcyjne wszystkich graczy.

Zachowaj/ wprowadź/ opuść


Klawisz zmieniający panel menu na menu funkcji pozwala zachować grę wprowadzić każdą zachowaną grę, całkowicie opuścić grę lub wrócić do pierwszych ekranów, gdzie można rozpocząć grę na nowo.

MENU FUNKCJI NAZIEMNYCH

Menu funkcji naziemnych jest identyczne jak menu funkcji kosmicznych. Szczegółowe informacje znajdziesz na stronie 33.

MENU JEDNOSTKI NAZIEMNEJ

Nawigacja dalekiego zasięgu


Klawisz ten przenosi cię do mapy strategicznej. Kliknij jakikolwiek punkt mapy - pojawi się wtedy kurs jednostki, a sama jednostka z chwilą zakończenia twojej tury kosmicznej rozpocznie przemieszczanie się po zaznaczonym kursie.

Menu opcji jednostki


Klawisz zmieniający panel menu na panel menu opcji jednostki.

Uzupełnianie jednostek


Klawisz ten uzupełnia straty poniesione przez jednostkę, włączając w jej skład nowe siły, które jednak obniżają poziom doświadczenia. Tę operację można przeprowadzić pod warunkiem, że w pobliżu nie ma wroga. Jednostki powietrzne muszą ponadto znajdować się w pobliżu miasta zapewniającego uzupełnienie. Używając tej funkcji tracisz punkty RP.

Zamiana na lepszą jednostkę



Ten klawisz uzupełnia straty poniesione przez jednostkę dodając w ich miejsce siły o wysokim stopniu doświadczenia. Zastępowanie to może być przeprowadzone tak jak poprzednie: jedynie wtedy, gdy jednostka jest oddalona od jednostek wroga. Jednostki powietrzne także muszą się znajdować w pobliżu miasta zapewniającego uzupełnienie. Używanie tej funkcji pozbawia cię znacznej liczby punktów RP - wyraźnie większej niż w poprzednim przypadku.

Jednostka zaopatrzenia



Przywraca jednostce bojowej do 50% jej maksymalnego zaopatrzenia w paliwo i amunicję.

Następna jednostka



Klawisz centrujący mapę na wybranym statku lub okręcie i wybierający go zaraz po wybraniu jednostki.

Poprzednia jednostka



Klawisz centrujący mapę na wybranym statku lub okręcie i wybierający go tuż przed wybraniem jednostki.

Sprawdź jednostkę



Klawisz wywołujący panel informacji o jednostce, który zawiera bardzo potrzebne dane statystyczne wybranej jednostki. Funkcja ta pozwala na dostęp do informacji o twoich innych statkach i jest połączona z ekranem informacji o statkach

Opuść menu



Klawisz wyjścia z menu jednostki kosmicznej i powracający do głównego menu kosmicznego.

MENU OPCJI JEDNOSTKI NAZIEMNEJ

Opuść menu



Wraca do menu jednostki naziemnej

Wzmocnienie jednostki



Podnosi, jeśli jest to możliwe, poziom techniczny wybranej jednostki. Używając funkcji tracisz punkty RP, a jednostka w ten sposób wzmocniona zachowuje swój dawny poziom doświadczenia.

Likwidacja jednostki



Klawisz powodujący zlikwidowanie jednostki bojowej - przynosi to niewielką liczbę punktów RP. Jeśli zlikwidujesz jednostkę produkcyjną, nie przynosi to żadnego dochodu.

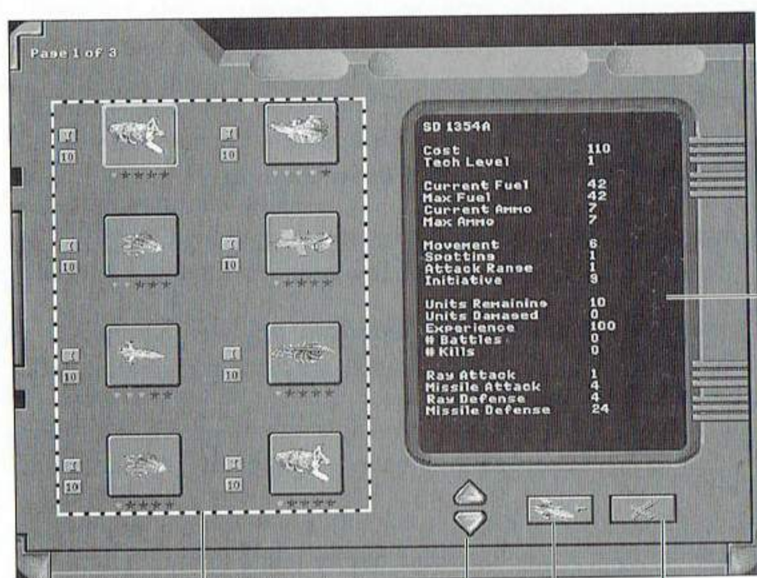
Nazywanie jednostki



Klawisz pozwalający ci nadać dowolną nazwę jednostce.

Drugorzędne ekrany i panele

Te menu i panele są dostępne poprzez różne klawisze znajdujące się w menu kosmicznych i naziemnych.



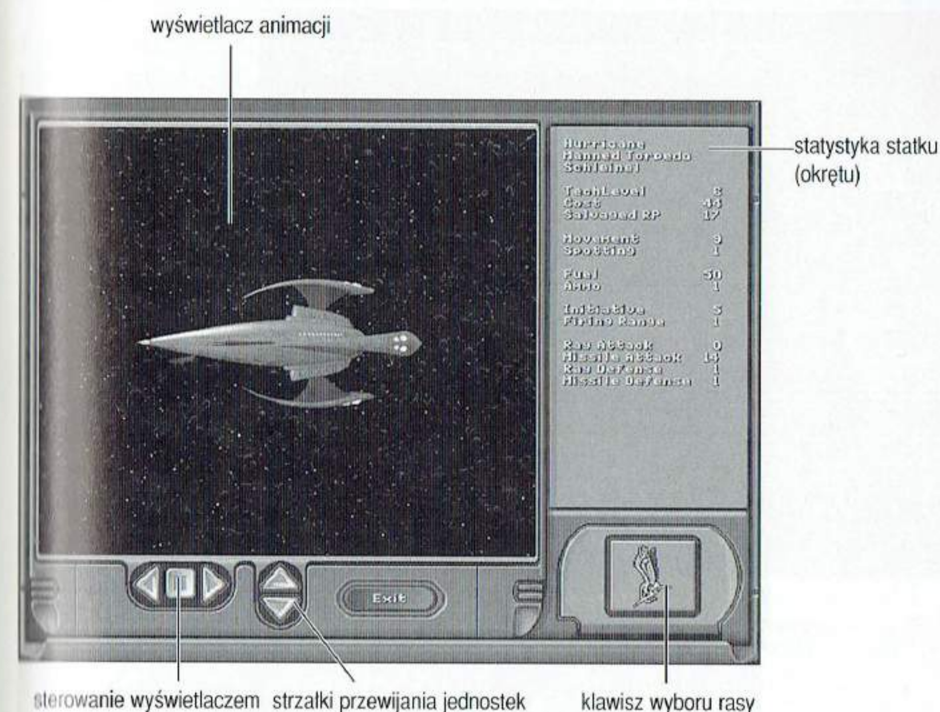
panel statystyki jednostki

ikony jednostek — strzałki przewijania — przejdź do jednostki — menu wyjścia

Ekran spisu informacji o jednostkach

W tym ekranie możesz przeglądać wszystkie z twoich jednostek: zarówno te znajdujące się w kosmosie, jak i na powierzchni planet. Każda jednostka jest wyświetlona, a po jej lewej stronie, od góry do dołu możesz odczytać, jaki jest poziom techniczny jednostek i ich aktualna siła. Po prawej znajduje się ekran statystyk dla wybranych przez ciebie jednostek. Objaśnienie tych statystyk znajdziesz w panelu informacji o jednostce na stronie 46. Możesz przejść bezpośrednio do jednostki (po uprzednim podświetleniu jej) klikając klawisz Go To Unit (przejdź do jednostki) - znajdujący się po prawej stronie pod panelem statystyki jednostki. Jeżeli na twojej mapie taktycznej jest więcej jednostek niż tych pokazanych na ekranie, resztę możesz poszukać używając strzałek przewijania.

Aby opuścić ten ekran, kliknij X u góry po prawej.



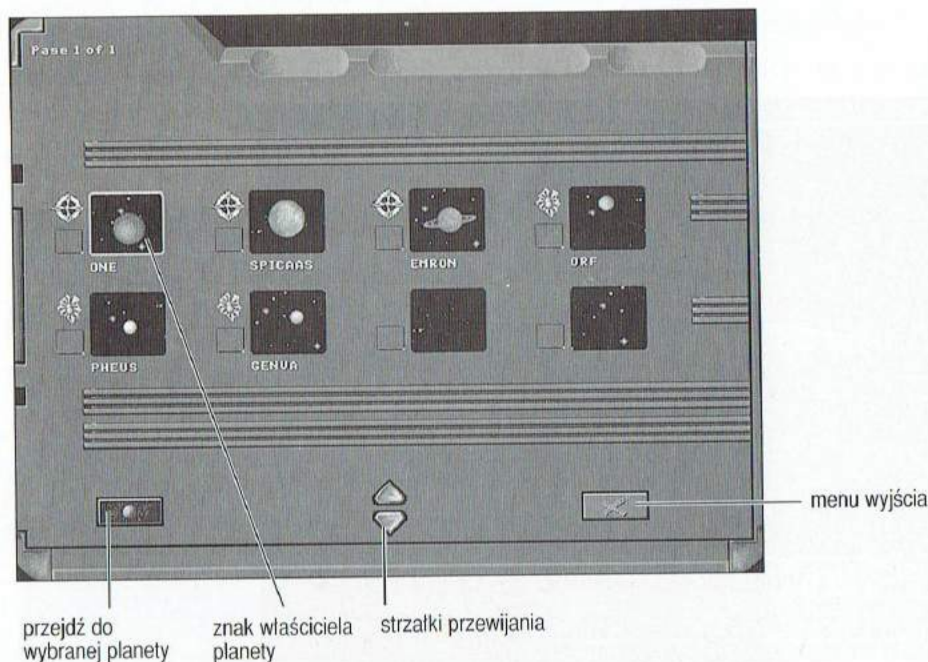
Ekran informacji o statkach (okrętach)

Strzałki w lewo/ prawo u dołu, po prawej stronie ekranu informacji, służą do przeglądania rodzajów jednostek, których znak rasy pojawia się po prawej stronie u dołu tego samego ekranu. To znaczy, że pokazywana aktualnie jednostka należy do rasy, której znak widnieje we wspomnianym miejscu. Klawisz centralny - ten pomiędzy strzałkami przewijania zatrzymuje animację aktualnie oglądanej jednostki.

Strzałki góra/ dół pokazują statystyki dla sześciu poziomów technicznych, każdego modelu jednostki. Objaśnienia tych statystyk znajdziesz w rozdziale „Panel informacji o jednostce" na stronie 48.

Kliknięcie klawisza z logo rasy , który znajduje się w prawym dolnym rogu ekranu zmienia rasę, której jednostki pokazuje wyświetlacz animacji. Dla każdej rasy pojawia się odpowiedni znak.

Aby powrócić do poprzedniego menu kliknij klawisz Exit (opuść).



Ekran spisu informacji o planetach

W tym ekranie możesz się zapoznać z informacjami o odkrytych przez ciebie na mapie kosmosu planetach. Każda planeta jest reprezentowana przez oddzielny znak, znak właściciela (symbol rasy po lewej u góry znaku planety) i czy o planetę nie toczy się spór (ikona przedstawiająca eksplodującą planetę pojawiająca się z lewej strony u dołu planety). Nazwa planety pojawia się pod jej znakiem.

Jeśli klikniesz planetę, a następnie ikonę Go To Selected Planet (przejdź do wybranej planety) w lewym dolnym rogu ekranu, przechodzisz do mapy kosmosu wycentrowanej na tej planecie.

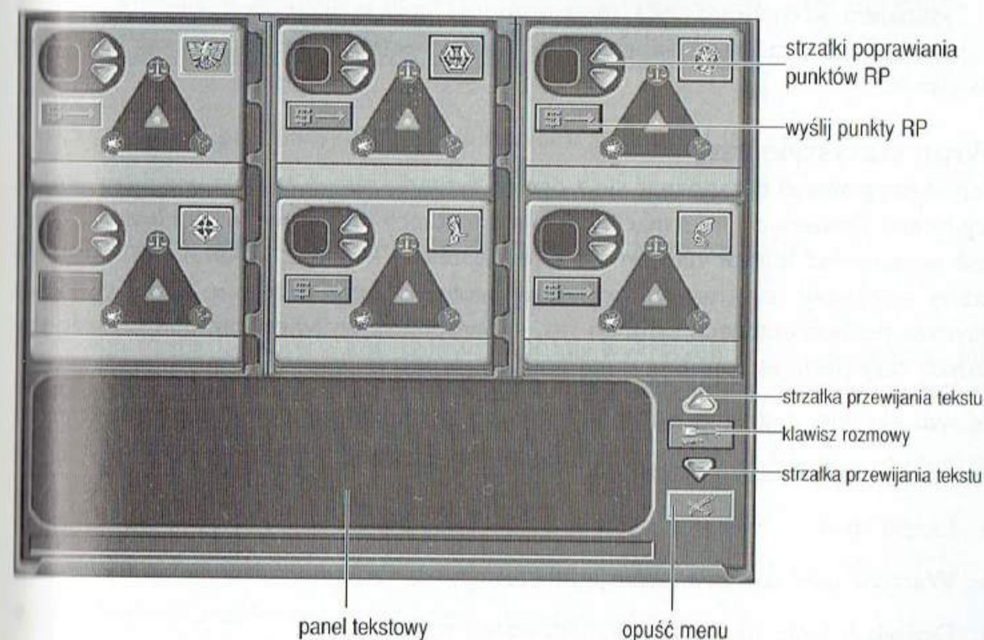
Aby opuścić ten ekran kliknij czerwony X w dolnym prawym rogu ekranu.

Nie ma usprawiedliwienia dla oficerów liniowych, którzy mając możliwość prowadzenia dyplomacji byli jej niechętni lub nie potrafili tego robić. Ze swej natury takie sytuacje są łatwe do przeoczenia i delikatne.

Istnieją liczne zapisy, kiedy to powzięto takie działania - z pozytywnymi skutkami, ale i niekiedy skutkami wręcz katastrofalnymi.

Zasady Dowodzenia

41.45428D2.2



Ekran dyplomacji

Dyplomacja jest dostępna wyłącznie w czasie wojny. W ekranie dyplomacji znajdziesz dwie wielkości. Są to: poziom zainteresowania, jakim dana rasa darzy twoje imperium i status twojego imperium w oczach obcych. Ten zestaw dwojakich wartości jest graficznie przedstawiony w ekranie dyplomacji, za pomocą trójkąta. Im niżej w jego obrębie znajduje się znak twojej rasy, tym większym zainteresowaniem ze strony ras cieszą się twoje poczynania. Im bliżej lewej znajduje się symbol twojej rasy, tym większą wrogością charakteryzuje się stosunek obcych wobec ciebie. Ich reakcje wahają się od neutralności, czy nawet sojuszu, do wrogich deklaracji i gotowości do wojny.

Zachowaniami ras kierowanych przez komputer można sterować, przekazując im za pomocą ekranu dyplomacji punkty RP. Robi się to zwiększając lub zmniejszając liczbę przysługujących im punktów za pomocą strzałek znajdujących się przy każdym trójkącie, reprezentującym poszczególne rasy. Kliknij klawisz ze znakiem dolara ($), aby przekazać im punkty RP W oknie poniżej pojawi się informacja o zapisaniu tej transakcji. Używając strzałek przewijania tekstu w panelu tekstowym zapoznaj się z tymi informacjami.

W ten sposób przekazane punkty RP rasa, która je odebrała, może wykorzystać w dowolny sposób: na przykład wysyłając je kolejnej rasie. Im większy poziom zainteresowania, jakim dana rasa darzy imperium i im większe samo imperium, tym większe koszty musisz ponieść, by ją sobie zjednać. Raz przekazane punkty RP nie mogą być już odebrane.

Na skraju ekranu dyplomacji z prawej strony znajduje się klawisz rozmowy (z rysunkiem komputera). Za jego pomocą możesz uaktywnić funkcje porozumiewania się w czasie gry w sieci. Aby opuścić ekran dyplomacji kliknij czerwony klawisz X.

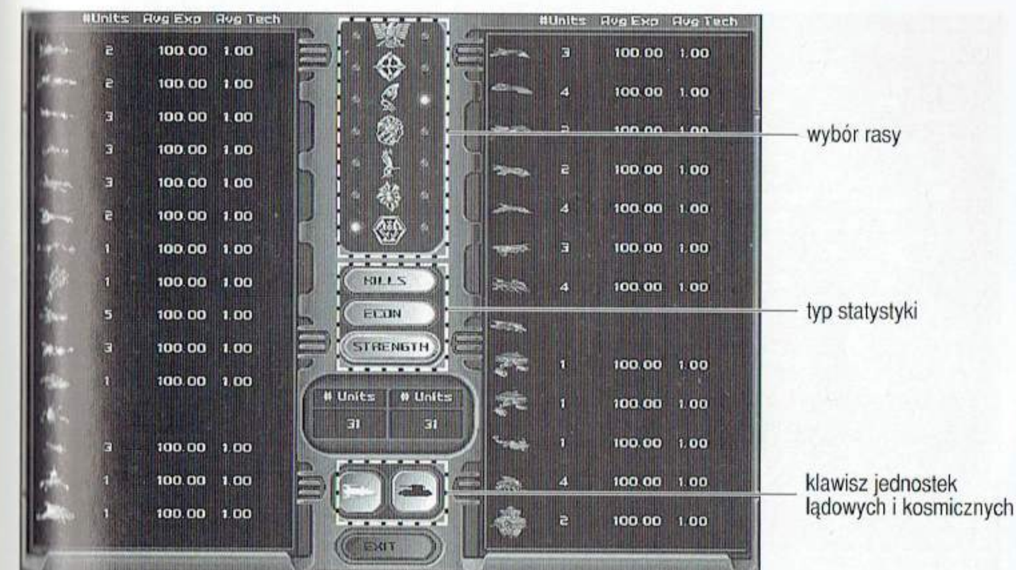
Ekran statystyki rasy

Ten ekran pozwoli ci zapoznać się z ogólną sytuacją rasy, a także z wynikami wojen, czy bitew. Zawiera on informacje tak o jednostkach naziemnych, jak i kosmicznych. Jeśli przesuniesz kursor nad symbole jednostek w każdej z kolumn, wyświetlą się nazwy jednostek naziemnych, pojazdów bojowych, czy okrętów. Klikając zielone klawisze po obu stronach symboli ras, spowodujesz wyświetlenie danych statystycznych rasy (jeśli jest ona w twojej grze aktywna).

W tym ekranie są dostępne trzy rodzaje prezentacji danych statystycznych.

Straty w wyniku działań bojowych

- Liczba strat
- Wartość punktowa RP strat jednostek
- Doświadczenie zdobyte w wyniku walk i strat



Liczba jednostek produkcyjnych (niebojowych), jakie posiadają strony.

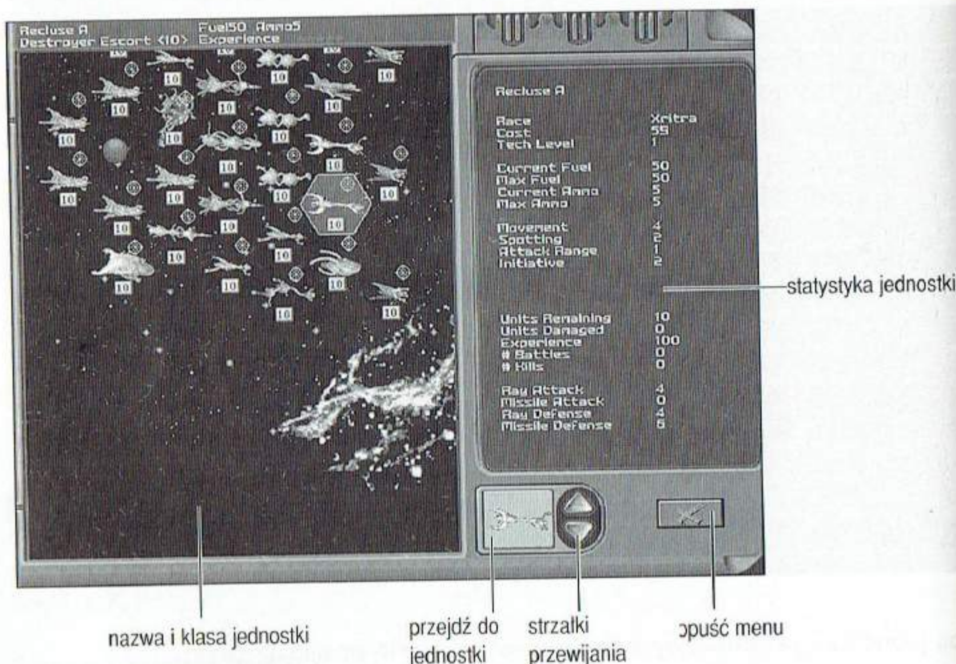
- Liczba jednostek każdego rodzaju
- Produkcja w punktach RP wszystkich jednostek jednego rodzaju
- Liczba utraconych jednostek produkcyjnych (niebojowych)

Całkowita liczba jednostek kontrolowanych lub wykrytych przez twoją rasę. Jeśli nie wybrałeś ukrytych ruchów w kosmosie, całkowita liczba okrętów i statków zostanie przekazana dokładnie. Jeśli jednak dostępne są ruchy ukryte, wartość będzie reprezentować jedynie liczbę jednostek danego typu w zasięgu twojej rasy.

- Liczba jednostek (całkowita lub wykrytych)
- Przybliżona wielkość doświadczenia wszystkich jednostek danego typu
- Przybliżony poziom techniczny jednostek danego typu

„Bitwa kosmiczna to często gra wielu zmiennych. Jak w każdej innej ważnej bitwie zwycięstwo należy do tego, kto wybierze najlepsze możliwe rozwiązanie."

Admirał „Dynamite" Duane komentując zwycięstwo Floty nad Hegemonią Dohleinel.



Panel informacyjny jednostki

Używając strzałek przewijania możesz dokonać przeglądu wszystkich jednostek naziemnych i kosmicznych: zależnie od tego w jakiej części tury się znajdujesz. Statystyka danej jednostki ukaże się w oknie tekstowym po prawej stronie ekranu. Kliknięcie ikony jednostki, jeśli jest to jednostka kosmiczna, otworzy panel informacyjny tej jednostki. Kliknięcie ikony Transportowca na mapie kosmosu wywoła listę jednostek znajdujących się w jego wnętrzu.

Definicje używane w statystyce jednostek

- **Race** (rasa) oznacza rasę, która zbudowała jedną jednostkę.
- **Cost** (koszt) to punkty RP, które trzeba wydać, by zbudować nową jednostkę tego typu i o takim, jak wskazana poziomie technicznym.
- **Tech Level** (poziom techniczny) to aktualny poziom techniczny jednostki.
- **Target Type** (rodzaj celu) to jeden z trzech rodzajów celów dla jednostek naziemnych: Hard (trudny), Soft (łatwy) i Air (powietrzny). Każda jednostka ma oddzielną skuteczność ataku na każdy z tych trzech rodzajów celów.
- **Current Fuel** (poziom paliwa) ilość paliwa pozostałego w danej chwili jednostce.
- **Maximum Fuel** (pojemność zbiorników paliwa) ilość paliwa, jaką dana jednostka może zatankować.
- **Current Ammo** (pozostała amunicja) wyraża się liczbą salw jakie dana jednostka może oddać, zanim skończy się amunicja.

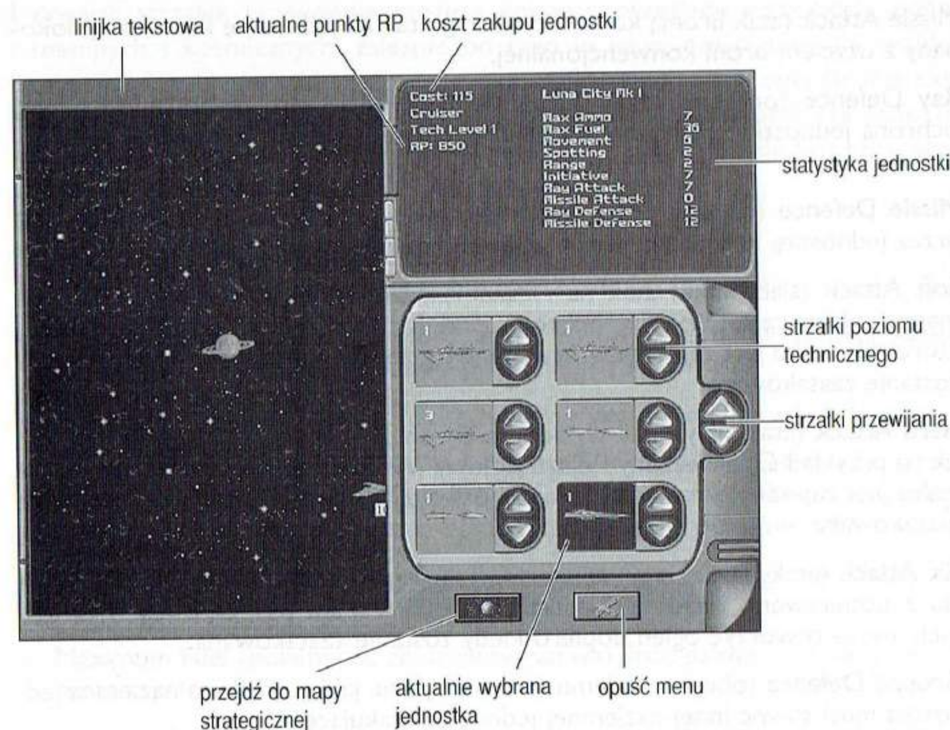
- **Maximum Ammo** (zapas amunicji) maksymalna liczba salw jakie może oddać jednostka.
- **Movement** (możliwość ruchu) maksymalna liczba pól gry, o które może się przemieścić jednostka w czasie jednej tury.
- **Spotting** (zasięg widzialności) maksymalny zasięg, w którym jednostka może dostrzec jednostki wroga.
- **Attack Range** (zasięg ataku) to dystans w polach gry, na jakim jednostka może otworzyć ogień do nieprzyjaciela.
- **Units Remaining** (stan jednostki) całkowite pozostałe jednostce siły.
- **Units Damaged** (uszkodzone jednostki) to całkowita suma sił jednostek niezdolnych do podjęcia walki, dopóki nie zostaną naprawione.
- **Experience** (doświadczenie) wskaźnik liczbowy przy starciu, obliczony na podstawie efektywności jednostki w poprzednich jej starciach z nieprzyjacielem.
- **#Battles** (# bitew) liczba wszystkich starć jednostki z nieprzyjacielem.
- **# Kills** (# zabitych) liczba zniszczonych jednostek wroga w wyniku starć przez daną jednostkę.
- **Ray Attack** (atak bronią niekonwencjonalną) atak na jednostkę kosmiczną za pomocą broni niekonwencjonalnej (promieniowania).
- **Missle Attack** (atak bronią konwencjonalną) atak na jednostkę kosmiczną dokonany z użyciem broni konwencjonalnej.
- **Ray Defence** (ochrona przed bronią niekonwencjonalną, promieniotwórczą) ochrona jednostki kosmicznej przed zniszczeniem przez broń promieniotwórczą.
- **Missle Defence** (obrona przed bronią konwencjonalną) ochrona zastosowana przez jednostkę kosmiczną, przed atakiem konwencjonalnym.
- **Soft Attack** (słaby atak) atak na niezabezpieczone cele naziemne. Są to cele mające nieznaczną, fizyczną ochronę przed zniszczeniem. Każda jednostka, której siła ataku jest zapisana w nawiasach może otworzyć ogień dopiero, kiedy zostanie zaatakowana.
- **Hard Attack** (atak silny) atak na dobrze chroniony, opancerzony cel naziemny, jak na przykład Opancerzony Pojazd Bojowy (AFV). Każda jednostka, której siła ataku jest zapisana w nawiasach może otworzyć ogień dopiero kiedy zostanie zaatakowana.
- **Air Attack** (atak powietrzny) to wartość siły ognia jednostki naziemnej w starciu z Lotnictwem. Każda jednostka, której siła ataku jest zapisana w nawiasach, może otworzyć ogień dopiero kiedy zostanie zaatakowana.
- **Ground Defence** (obrona naziemna) to siła oporu, jaki atakowana naziemna jednostka musi stawić innej naziemnej jednostce atakującej.
- **Air Defence** (obrona przeciwlotnicza) to siła oporu, jaki naziemna jednostka atakowana musi stawić w starciu z Lotnictwem.

Panel zakupów

Panel zakupów znajdziesz tam, gdzie budujesz swoje naziemne, bądź kosmiczne jednostki bojowe. Potrzebny jest też, gdy organizujesz produkcję na tyłach w celu powiększania liczby punktów RP.

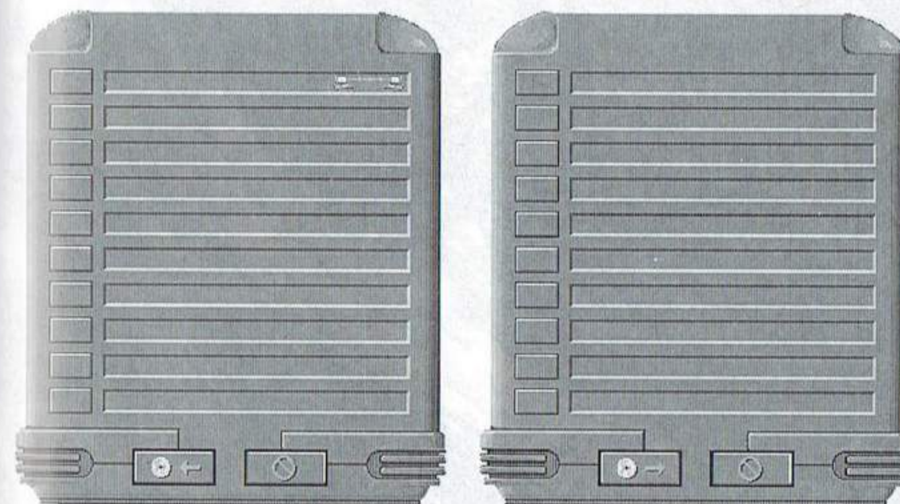
Panel zakupów znajduje się z prawej strony tak mapy naziemnej, jak i mapy kosmosu. Rodzaje jednostek, które można zakupić reprezentowane są jednorazowo przez sześć ikon z towarzyszącymi im strzałkami pozwalającymi dobrać poziom techniczny kupowanej jednostki . Klikając ikonę jednostki wybierasz ją, tło ikony robi się czarne, a u góry panelu wyświetla się statystyka tej jednostki. Jeśli tło ikony jednostki jest koloru ciemnoszarego, tymczasowo nie możesz jej kupić.

Przy prawym skraju panelu zakupów znajdziesz inny zestaw, większych strzałek przewijania. Klikając je możesz przejrzeć wszystkie możliwe rodzaje jednostek. Kiedy już wybierzesz jakąś jednostkę w celu jej zakupu (o ile jesteś w stanie to zrobić), na mapie po lewej stronie ujrzysz podświetlone pola gry. Na jednym z tych pól, klikając je, możesz umieścić nowo zakupioną jednostkę. Zauważ że koszt zakupu jednostki został odjęty od twoich punktów RP w momencie, kiedy umieściłeś ją na mapie. Od momentu umieszczenia jednostki na mapie nie można cofnąć operacji jej zakupu.



Inne ważne informacje na temat umieszczania jednostek i wymaganiach przy ich zakupie znajdziesz w linijce tekstowej, w lewym górnym rogu mapy. Aby zamknąć panel zakupów kliknij czerwony X w prawym górnym rogu.

W STAR GENERAL jedynym ograniczeniem liczby jednostek jest liczba posiadanych przez ciebie punktów RP. Inne ograniczenia w zakupach mogą dotyczyć szczególnych rodzajów jednostek lub też szczególnych okoliczności. Na przykład strona atakująca na planecie może kupować nowe jednostki wyłącznie podczas pierwszej tury naziemnej.

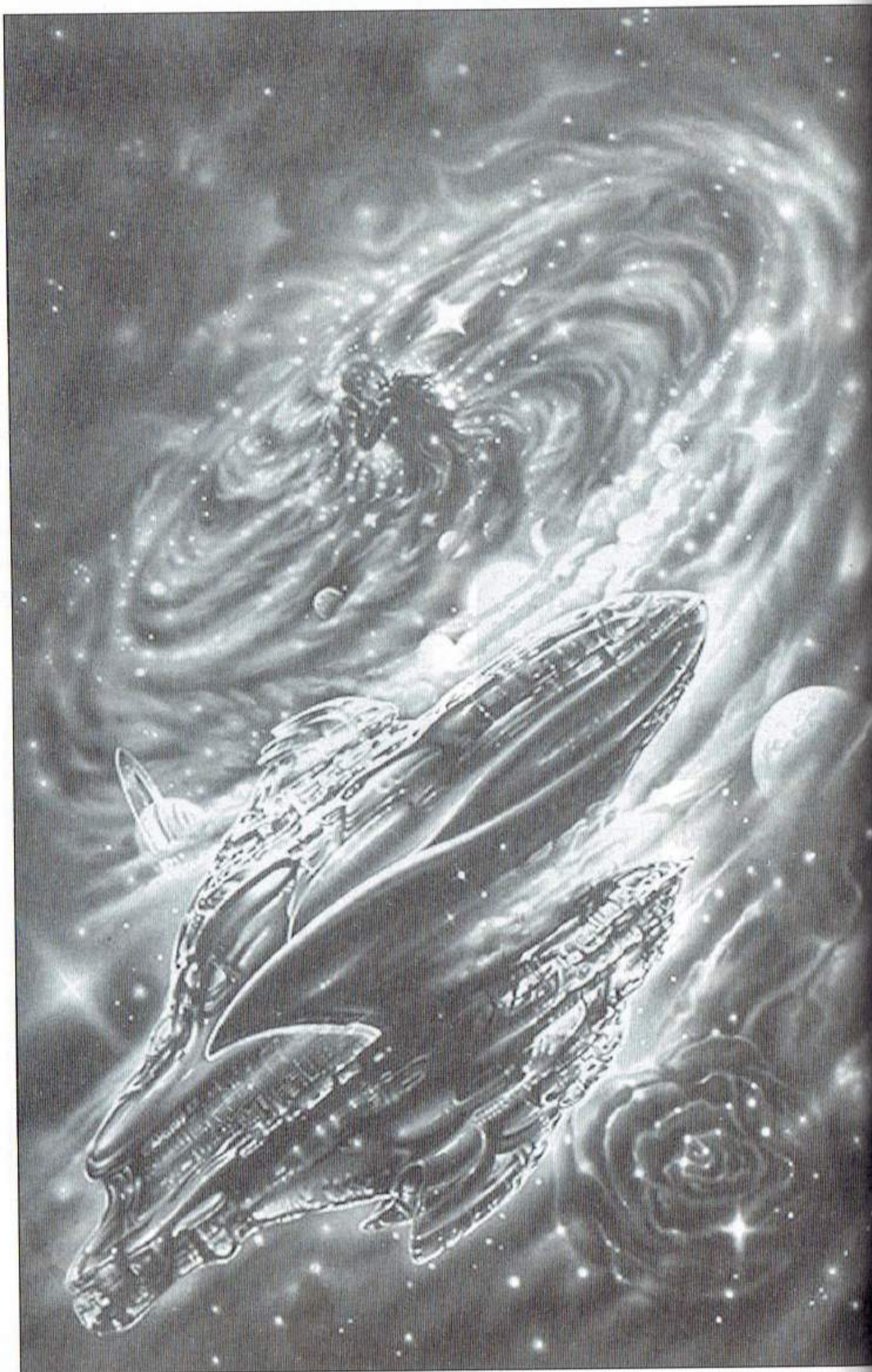


Ekran Zachowaj, Ekran Wprowadź

Ekrany Zachowaj i Wprowadź są do siebie bardzo podobne. Ich tłem jest widok kosmosu z licznymi ciałami niebieskimi. Po lewej stronie znajduje się kilka pionowo ułożonych klawiszy. Służą one do uaktywniania miejsc, w których wpisuje się nazwy zachowanych rozgrywek. U dołu ekranu znajdziesz trzy inne klawisze: Anuluj (czerwony przekreślony okrąg), a także Save (zachowaj) lub Load (wprowadź).

Aby zachować grę wybierz jedno z pustych miejsc i wpisz nazwę dla rozgrywki, którą chcesz zachować. Kiedy już to zrobisz przyciśnij ENTER, a następnie przyciśnij klawisz Save (strzałka skierowana w stronę płyty CD). Po prawej stronie nazwy zachowanej rozgrywki pojawi się data i godzina zachowania. Kiedy w trakcie operacji zachowywania rozgrywki będziesz chciał z niego zrezygnować, wciśnij ESC. lub kliknij klawisz Anuluj, a ekran zniknie.

Jeśli chcesz wprowadzić wcześniej zachowaną rozgrywkę, wybierz klawisz sąsiadujący z jej nazwą, a następnie kliknij klawisz Load (wprowadź) oznaczony strzałką skierowaną od płyty CD. Jeśli zmieniłeś zdanie wciśnij ESC. lub kliknij klawisz Anuluj, a ekran Wprowadź zniknie.



SZCZEGÓŁY ROZGRYWKI

„Kosmos jest wielki. I niemożliwy do pojęcia. Nie ma chyba na to lepszego określenia. Dzieje się tak, bo w języku ludzi nie ma słów na określenie nieskończoności, dzięki którym umysł ludzki mógłby zrozumieć jej istotę. Wyobraź sobie jakieś trzy przedmioty, mogą być czerwone kule. Teraz wyobraź sobie pięć. Dobrze - siedem. A teraz spróbuj wyobrazić sobie ich milion. Ale nie liczbę milion, a milion pojedynczych czerwonych kul... W spiralnych ramionach naszej galaktyki są miliony, miliony gwiazd - zamieszkane przez Aliantów i lud Hegemonii Schleinel. Przy maksymalnej prędkości od jednej do drugiej podróżuje się całe tygodnie. Niektóre gromady składają się z setek gwiazd, a statek może tygodniami przemierzać pustą przestrzeń nie przybliżając się nawet do jakiegokolwiek systemu planetarnego".

Z zapisków oficera Floty.

Mapy

W grze zapoznasz się z dwoma zestawami map. Jedne to mapy kosmosu - pozostałe mapy powierzchni planet. Rozpoczynasz na mapie kosmosu, po której przemieszczają się twoje Niszczyciele, Transportowce i inne okręty i statki pomocnicze. Najliczniejsze elementy mapy kosmosu to systemy gwiezdne reprezentowane przez nadające się do skolonizowania planety. Kiedy klikniesz planetę na mapie, zapoznasz się z mapą jej powierzchni.

Obiekty kosmiczne

W kosmosie znajdziesz różne rodzaje „terenu", czyli obiektów, które mogą wpływać znacząco na zasięg twoich jednostek, efektywność używanych przez ciebie rodzajów broni, czy nawet spowodować całkowite zniszczenie okrętu twojej Armady.

Obłoki



Chmury gazowe, które szczególnie zmniejszają skuteczność broni jądrowej i znacznie zmniejszają celność broni konwencjonalnej, jeśli celuje się przez środek obłoku. Wewnątrz obłoków trudniej również przemieszczać się w uporządkowanym szyku ze względu na ograniczoną widoczność. Jednostki przechodzące przez chmury pyłu kosmicznego przemieszczają się również wolniej.

Galaktyczna szczelina



Długi i wąski obszar niezwykle silnej grawitacji, szczeliny galaktyczne są prawdziwym zagrożeniem dla podróży kosmicznych, mimo stosowania specjalnych zabezpieczeń i wzmocnień kadłubów jednostek. Szczeliny negatywnie wpływają na celność ognia z broni konwencjonalnej. Zmniejszają też skuteczność broni niekonwencjonalnych. Ponieważ wydostanie się spod działania ogromnego przyciągania szczelin jest niezwykle trudne, okręty i statki, które zostały złapane przez ich grawitację muszą się zatrzymać i zużyć całą pozostałą im możliwość ruchu, aby nie dać się zniszczyć. Poza zasięg działania tych tworów mogą się wydostać dopiero w drugiej z kolei turze. Zaawansowane technologie pozwalają jednak skutecznie ochronić jednostkę przed zniszczeniem.

Czarne dziury



Przypominające galaktyczne szczeliny, ale znacznie od nich silniejsze są czarne dziury - miejsca, które wysyłają niesłychanie silne pole grawitacyjne. Jednostki, które zanadto zbliżą się do czarnej dziury zostaną przez nią przyciągnięte - podobnie, jak w poprzednim przypadku. Skutki są jednak znacznie gorsze. Jednostka, która zbliży się do czarnej dziury traci możliwości ruchu w danej turze i całe paliwo. Każdy okręt lub statek, który przemieszcza się w pobliżu czarnej dziury, na pokonanie jednego pola traci 10 punktów paliwa. Jeżeli straci cały zapas paliwa, zostaje wciągnięty do wnętrza czarnej dziury i zniszczony. Żadną bronią nie można strzelać przez czarną dziurę. Jednostki w zasięgu je oddziaływania nie mogą otrzymywać dostaw z wyjątkiem sytuacji, kiedy sąsiadują z statkiem zaopatrzeniowym własnej floty.

Burze jonowe



Owe masy elektrycznie naładowanych atomów wywołują olbrzymie spustoszenia na kosmicznych szlakach - jak sztormy na oceanach dawnej Ziemi. Burze pojawiają się w miejscach i czasie niemożliwym do przewidzenia i niszczą wszystko dokoła. Obejmując wielkie przestrzenie mogą spowodować awarię instrumentów pokładowych i urządzeń służących do podtrzymania życia na pokładach jednostek. A osłabiona bądź po prostu pechowa jednostka może być zniszczona przez siły natury równie dobrze, jak przez szwadron nieprzyjacielskich myśliwców.

Asteroidy



Źródła wielu bogactw cywilizacji - asteroidy często kryją w sobie rzadkie złoża minerałów, które można wydobywać po prostu wysyłając w ich pobliże Transportowiec i klikając klawisz eksploracji asteroida. Ważna uwaga: te krystaliczne lub lodowe twory bywają kryjówkami piratów, czy miejscami zamieszkania rzadkich i groźnych stworzeń.

Rodzaje planet



Rasy współzawodniczące w STAR GENERAL mogą zamieszkiwać cztery niżej wymienione rodzaje ciał niebieskich. Jedne są bardziej przyjazne od innych, a najbardziej nadające się do zamieszkania są planety o zbliżonej do Ziemi charakterystyce. Koszta produkcji jednostek, czy liczba wyprodukowanych punktów RP jest proporcjonalna do warunków życiowych na danej planecie. W rozdziale „Rodzaje jednostek produkcyjnych" znajdziesz więcej informacji, na jakich planetach warto produkować punkty RP.

Ziemia

Są to planety najbardziej zbliżone do Ziemi i najbardziej sprzyjające rozwojowi. Można na nich zbudować najwięcej miast. Planetę „ziemiopodobną" rozpoznasz po zielonej barwie mapy taktycznej.

♦ *Mars*

To światy podobne do Marsa, suche i nieprzyjazne, jednak kryjące w swych wnętrzach liczne surowce naturalne. Światy „marso-" i „wenuspodobne" mają zbliżoną produktywność. Taktyczna mapa świata typu Marsa jest czerwona.

♦ *Wenus*

Na tych światach generalnie nie brakuje wody, są często bogate w oceany i ciepłe morza . Życie na nich jest co prawda możliwe, ale są to raczej miejsca niezbyt przyjazne - również jeśli chodzi o produkcję. Planetę „wenuspodobną" rozpoznasz po niebieskiej barwie mapy taktycznej.

♦ *Planety lodowe*

To bardzo chłodne, prawie pozbawione atmosfery, światy podobne do Tytana - satelity Jowisza, bardzo oddalone od ciepła centralnej gwiazdy systemu planetarnego. Zwykle są małe, a charakteryzują się licznymi bogactwami naturalnymi lub przynajmniej łatwym do nich dostępem. Produkcja na nich jest z kolei najmniej efektywna. Kolor mapy taktycznej takiego świata - szary.

Powierzchnia planety

Najbardziej przyjazne życiu są planety o podobnej charakterystyce co Ziemia. Ukształtowanie terenu również przypomina ziemskie. Występujące na planetach typu Ziemi i Wenus rzeki przypominają kanały (głębokie szczeliny w powierzchni planety), które można znaleźć na światach podobnych do Marsa, czy planet lodowych. Na tych ostatnich nie występują lasy. Każdy z poszczególnych elementów ukształtowania powierzchni planet ma swoje wady.



GÓRY. Zużywają całe możliwości ruchu jednostek na przebycie jednego pola gry.



RZEKI i KANAŁY. Także odbierają dodatkowe punkty ruchu przy pokonywaniu ich. Kiedy jednostka zbliża się do rzeki lub kanału, musi się zatrzymać w celu przygotowania do przeprawy.



LASY i KRATERY. Wymagają zmiany kierunku przemieszczania się jednostki.

Punkty zaopatrzenia, dostaw i bogactw (punkty RP)

Punkty zaopatrzenia, dostaw i bogactw (czyli punkty RP - Resource Points) potrzebne są do:

- naprawy każdej jednostki,
- zamiany każdej jednostki,
- zakupu nowej jednostki, włączając w to jednostki produkcyjne,
- podniesienia poziomu technicznego jednostki,
- zjednywania obcych ras (w ekranie dyplomacji).

Punkty RP można zdobywać na różne sposoby. Kiedy rozbijesz lub zniszczysz jednostkę nieprzyjaciela, czy jego okręt - twoje Imperium wzbogaca się o punkty RP. Dzieje się to dzięki pozytywnemu wpływowi morale na jednostki produkcyjne z jednej strony i bezpośrednio - dzięki punktom odebranym w bezpośrednim starciu nieprzyjacielowi. Dodatkowo, kiedy któryś z twoich statków handlowych pojawi się w okolicy planety i jednocześnie eksplorujesz asteroidy - również twoje Imperium dostaje punkty RP. Punkty RP produkują również w każdej turze wszystkie twoje miasta i jednostki produkcyjne.

Punkty za zwycięstwo

Każda jednostka nieprzyjaciela ma swoją procentową wartość: uzależnioną od rodzaju tej jednostki. Kiedy zniszczysz jednostkę wroga, wartość ta jest dodawana to twoich zdobyczy. Wpływa to korzystnie na rozwój twojego Imperium w dwojaki sposób - z unieszkodliwionej jednostki wroga odzyskujesz materiały i surowce do budowy własnych jednostek. Niemały wpływ ma tu także efekt morale spowodowany zwycięstwem.

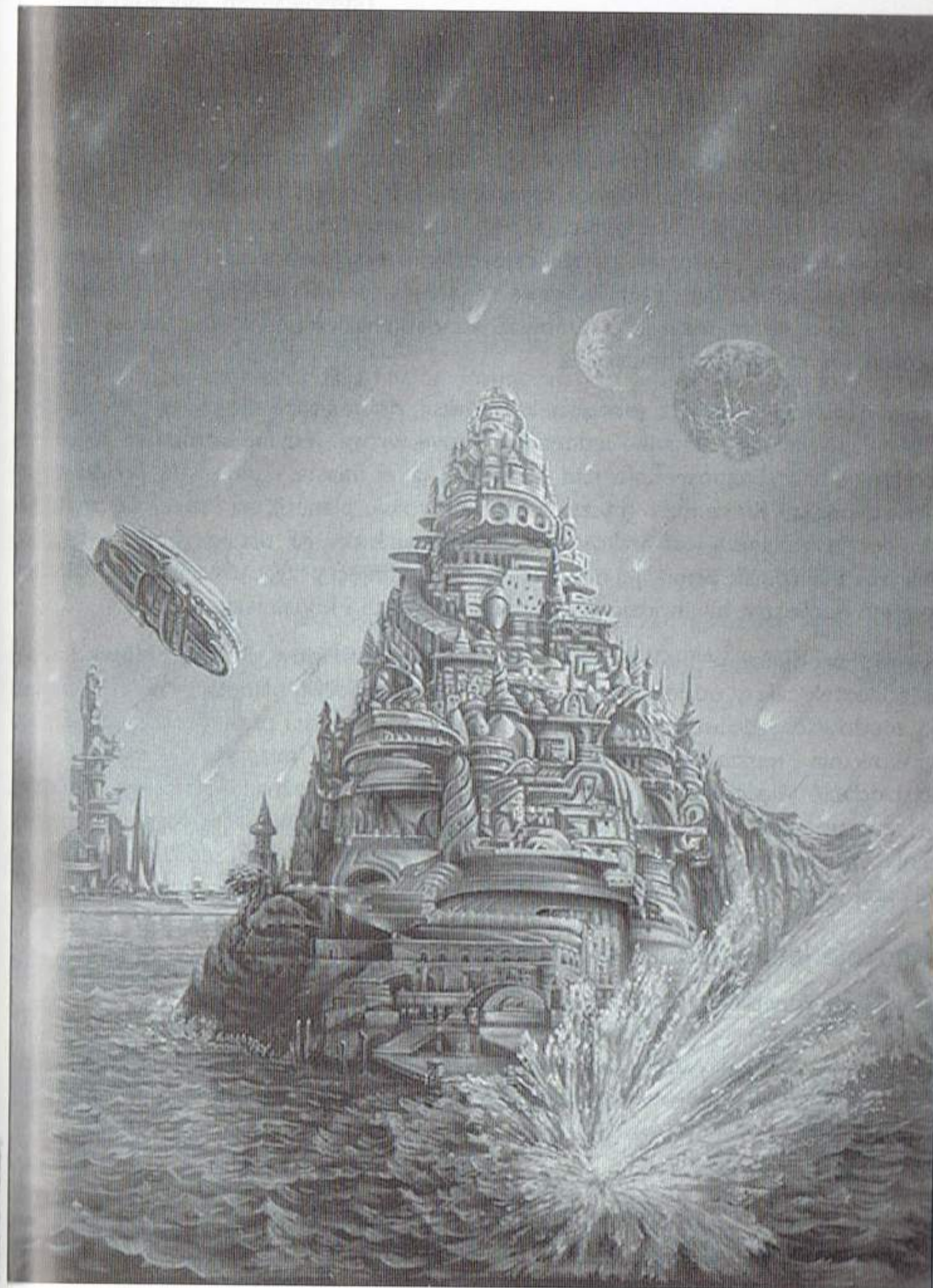
Statki handlowe

W grze olbrzymią część punktów RP, zdobywasz dzięki statkom handlowym. Statki te poruszają się jak wszystkie inne jednostki kosmiczne, poza sytuacją, w której wysyłasz je w trasy dalekiego zasięgu, używając przy tym górnego klawisza z ekranu Jednostki. Statki handlowe będą wtedy krążyć w tę i z powrotem, dopóki nie wydasz im innych rozkazów lub nie zostaną zniszczone. Statki te są kierowane przez roboty, które ślepo wykonują polecenia, dopóki polecenia te nie ulegną zmianie. Nawet jeśli polecenie zakłada niebezpieczne zbliżenie się do okrętów nieprzyjaciela. (Porównaj to z opiniami oficerów marynarki wojennej jak zachowują się statki handlowe w konwoju). W każdym razie jesteś zobowiązany je pilnować.

Statki handlowe kupuje się tak jak wszystkie inne statki i okręty. Możesz je również budować - jeśli oczywiście zbudowałeś wcześniej kosmiczne doki. Statek handlowy możesz budować na dowolnej planecie, którą kontrolujesz. Liczba statków handlowych na utraconej lub atakowanej przez wroga planecie pozostaje niezmieniona, jednak będziesz je mógł odzyskać dopiero, kiedy liczba statków handlowych przewyższy liczbę planet przez ciebie kontrolowanych. Podczas wchodzenia na orbitę planety statku handlowego dodawane jest po jednym punkcie planecie, na której statek ląduje i z której wystartował. Dodatkowo po jednym punkcie RP uzyskują wszystkie jednostki produkcyjne na tych planetach, na których statek ląduje. Nie będziesz miał żadnych korzyści z dwukrotnego pod rząd lądowania statku handlowego na tej samej planecie. Statek handlowy, kiedy zostanie zniszczony, jest bogatym źródłem punktów RP i małym doświadczenia.

Miasta

Miasta to przede wszystkim produkcja, a produkcja to punkty RP, za które można kupować jednostki bojowe i inne jednostki produkcyjne.. Punkty RP wytwarzane przez miasta są kumulowane i dodawane do twoich zasobów przy końcu każdej tury kosmicznej. Miasta na planetach typu Ziemia znamionują się najlepszą produktywnością, najmniej produktywne są miasta na planetach lodowych. Punkty RP z danej planety dostajesz wyłącznie wtedy, gdy w pobliżu żadnego miasta nie ma jednostek wroga (wyłączając Lotnictwo) i kontrolujesz wszystkie miasta na tej planecie.



Jednostki produkcyjne

Podczas niektórych bitew i w trakcie trwania wszystkich wojen możesz budować w miastach jednostki produkcyjne, aby zwiększyć tempo zdobywania punktów RP. Każda jednostka produkcyjna wytwarza punkty RP - w liczbie zależnej od rodzaju tej jednostki i rodzaju planety, na jakiej została wystawiona. Rodzaje jednostek produkcyjnych: BioDome (produkcja organiczna), Mines (kopalnie), Factories (fabryki), Plants (rośliny). Następnie, kiedy już posiadasz przynajmniej po jednej z wymienionych jednostek produkcyjnych, możesz zbudować Military Complex (kompleks wojskowy), Tech Centres (centrum techniczne) i Space Dock (kosmiczny dok), które pozwolą ci budować jednostki naziemne i kosmiczne na różnych poziomach rozwoju technicznego.

Jednostki produkcyjne to jednolite kompleksy, przez które nie mogą przechodzić, czy okupować ich naziemne jednostki bojowe wroga. Jedynie Lotnictwo może się przemieszczać bezpośrednio nad nimi. Tak jak i miasta - jednostki produkcyjne dodają punkty RP temu z graczy, który kontroluje planetę, na której się znajdują. A więc jeśli planeta jest atakowana, dopływ punktów RP ustaje. Kiedy w rejonie planety znajdzie się armia, jej mieszkańcy są zbyt zajęci przygotowaniami do obrony swoich domostw, by chodzić do pracy w fabrykach i kopalniach.

Centra produkcyjne buduje się używając panelu zakupów. Koszt budowy każdej z jednostek zależy od jej rodzaju, a także charakterystyki planety, na której chcesz ją zbudować. Jednostki produkcyjne nie mają możliwości przemieszczania się, ani atakowania i muszą być wznoszone w pobliżu miast. Z miastem nie mogą z kolei sąsiadować więcej niż dwie jednostki produkcyjne. Można je zniszczyć atakując w ten sam sposób, jak wszystkie inne jednostki (i nigdy nie odpowiadają ogniem). Zniszczona jednostka produkcyjna nie wytwarza punktów RP, jednak za udany na nią atak, otrzymujesz w punktach RP 150% kosztów jej wybudowania.

Rodzaje jednostek produkcyjnych

BioDome (produkcja organiczna)



Intensywna hodowla roślin. Należy zbudować jedną, by móc wznieść kompleks wojskowy, kosmiczny dok, czy centrum techniczne.

Mine (kopalnia)



Kompleks kopalniany produkuje metale i materiały pokrewne. Potrzebna jest jedna do zbudowania kompleksów wojskowych, kosmicznych doków i centrów technicznych.

Factory (fabryka, przetwórnia)



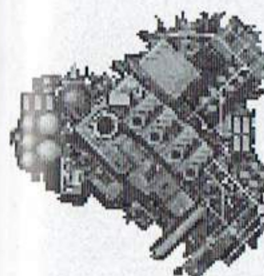
Zakład zajmujący się przeróbką surowców. Musisz mieć jedną, żeby móc zbudować: kompleksy wojskowe, kosmiczne doki i centra techniczne.

Plant (fabryka, wytwórnia)



Zautomatyzowane linie technologiczne i montownie, które wytwarzają produkty finalne. Potrzebna jest jedna do zbudowania kompleksów wojskowych, kosmicznych doków i centrów technicznych.

Military Complex (kompleks wojskowy)



Jednostka produkcyjna, której zadaniem jest wytwarzanie jednostek bojowych, ale w odróżnieniu od poprzednich niedochodowa.

Space Dock (kosmiczny dok)



Konstrukcja szkieletowa przeznaczona do pracy w zerowym ciążeniu, umieszczana na orbitach planetarnych. Dok kosmiczny wytwarza statki i okręty kosmiczne, sam nie przynosi dochodu.

Tech Centre (centrum techniczne)



Zespół biur i laboratoriów, w których pracują naukowcy zajmujący się ulepszaniem broni twojego Imperium w celu wyniesienia go na wyższy poziom technologiczny. Nie wytwarzają punktów RP. Zajrzyj do znajdującego się na stronie 63 rozdziału „Technologia”, gdzie znajdziesz więcej informacji na temat centrów technicznych.



Koszta zakupu jednostek produkcyjnych

JEDNOSTKA PRODUKCYJNA	ZIEMIA	MARS	WENUS	PLANETA LODOWA
BioDome (produkcja organiczna)	20	30	20	40
Mine (kopalnia)	20	20	30	20
Factory (fabryka, przetwórnia)	40	40	50	50
Plant (fabryka, wytwórnia)	30	30	30	40
Military Complex (kompleks wojskowy)	50	50	50	50
Space Dock (kosmiczny dok)	100	100	100	50
Tech Centre (centrum techniczne)	*Patrz rozdział „Technologia" na str. 63.*			

Produkcja punktów RP przez poszczególne jednostki

JEDNOSTKA PRODUKCYJNA	ZIEMIA	MARS	WENUS	PLANETA LODOWA
BioDome (produkcja organiczna).	4	4	7	3
Mine (kopalnia)	5	5	4	6
Factory (fabryka, przetwórnia)	9	10	8	6
Plant (fabryka, wytwórnia)	8	6	5	4
City (miasto)	10	8	7	5

Kompleksy wojskowe, kosmiczne doki i centra techniczne nie produkują punktów RP.

Technologia jest zawsze mieczem obosiecznym. Korzyści często nie przewyższają problemów przy poszukiwaniu rzadkich surowców i faktycznie zwiększają wysiłek prowadzenia wojny... Możliwe, że nawet bardziej istotny jest paradoks przyczyn postępu wojennej technologii. Wojna i okoliczności z nią związane znacznie zwiększają tempo postępu w tej dziedzinie. Sytuacja wojenna jest przecież z drugiej strony najmniej pożądana dla sprawdzenia nowowprowadzonych technologii. Zrozumienie tej zależności, często mylone z tradycjonalizmem, stało się jednym z najważniejszych atutów Floty. W dawnych czasach taktyka rozwijała się wolno - tak jak postęp technologiczny. Flota podjęła świadomą decyzję korzystania z metod i taktyki prowadzenia wojen zbliżonych do wcześniejszych. Jedynie wtedy, gdy rozwój był tak istotny, że stare taktyki i strategie okazywały się bezużyteczne, dokonywano zmian.

- Admirał w stanie spoczynku Dav Su Allison.

Zasady Dowodzenia

25.546T/E6.2

Technologia.

Technologia

W trakcie postępów w grze - bitew i wojen, możliwy do osiągnięcia poziom technologiczny twoich wojsk, będzie wzrastać. Aby podnieść poziom technologiczny musisz budować centra techniczne. Nie przynoszą one żadnego dochodu, ale pozwalają ci budować okręty, czy organizować oddziały wojska na wyższym poziomie technologicznym. Koszt wzniesienia każdego następnego z kolei centrum technicznego wzrasta. Na jednej planecie może się znaleźć tylko jedno centrum techniczne, ale by powstało musi być już na niej wzniesione co najmniej jedno BioDome (produkcja organiczna), Factory (fabryka, przetwórnia), Mine (kopalnia), Plant (fabryka, wytwórnia) i na orbicie Space Dock (kosmiczny dok).

Poziom technologiczny, na którym znajdują się twoje jednostki, zależy od liczby kontrolowanych przez ciebie centrów technicznych. Każde zakupione lub zdobyte centrum pozwala ci wzmocnić posiadane lub kupić jednostki na wyższym poziomie technologicznym, niż było to możliwe wcześniej. Maksymalny poziom techniczny jednostek naziemnych to 4, podczas gdy poziom technologiczny jednostek kosmicznych może być jeszcze o dwa punkty wyższy. A więc jeśli rozpoczynasz grę, w której wszystkie jednostki znajdują się na pierwszym poziomie zaawansowania technologicznego, będziesz potrzebował ośmiu centrów technicznych, by jednostki te znalazły się na poziomie najwyższym. Początkowy poziom technologiczny jednostek naziemnych i kosmicznych można zmieniać w ekranie ustawień War Setup Screen. Jednak jeśli nawet zmienisz (podniesiesz) początkowy poziom technologiczny jednostek, wciąż będziesz musiał kupić określoną liczbę centrów technicznych, aby podnosić ten poziom.

Koszta budowy centrów technicznych i poziom zaawansowania

LICZBA CENTRÓW	KOSZT	DOSTĘPNY POZIOM TECHNOLOGICZNY
0	-	okręty i naziemne poziom 1
1	100	okręty poziom 2
2	200	naziemne poziom 2
3	400	okręty poziom 3
4	600	naziemne poziom 3
5	1000	okręty poziom 4
6	1500	naziemne poziom 4
7	2000	okręty poziom 5
8	3000	okręty poziom 6

Wzmacnianie jednostek

Wyższy poziom technologiczny otwiera ci jedynie możliwość podniesienia jednostek kosmicznych i naziemnych do tego poziomu. Później musisz zapłacić za wzmocnienie każdej z jednostek, którą zdecydujesz się wzmocnić. Odpowiada to kosztom przeróbek i dostosowania do nowych technologii. Jednostki wzmocnione zachowują swój wcześniejszy poziom doświadczenia.

Wskazana jest zmiana technologii na lepszą w przypadku, kiedy przeciwnik wyprzedza cię pod tym względem o więcej niż jeden poziom. Nie jest jednak najważniejszym wskaźnikiem statystyczna różnica poziomów technologicznych - lepiej zwrócić uwagę na ogólne różnice podczas gry.

Ikona jednostki

Wskaźnik siły jednostki

Poniżej każdej jednostki znajduje się ramka zawierająca informację o wartości bojowej danej jednostki. Jest ona wyrażona liczbowo od jednego do piętnastu i oznacza ogólną efektywność jednostki w walce. Kiedy jednostka doznaje szkód lub częściowych zniszczeń, jej wartość bojowa maleje. Wzrasta natomiast po każdej naprawie lub zamianie jednostki na nową. Kolor ramki wskazuje, do jakiej rasy dana jednostka należy. Początkowa wartość bojowa każdej jednostki to dziesięć.

Znacznik uszkodzeń

Jeżeli po prawej stronie ramki pojawi się czerwony krzyżyk, oznacza to, że jednostka może zostać naprawiona bez potrzeby korzystania z kosmicznych doków.

Celowniki

Celownik powyżej jednostki oznacza, że w danej turze nie brała jeszcze udziału w wymianie ognia i jest w stanie strzelać. Celownik nie oznacza, że w zasięgu ognia jednostki znalazł się przeciwnik, a tylko to, że jeśli znajduje się w zasięgu, to jednostka może do niego strzelać.

Transportowanie

Umieszczone w tym samym miejscu, co celownik w przypadku okrętów, złotego koloru kropki nad Transportowcem. Znaczą one, że statek ten transportuje jedną lub więcej jednostek naziemnych. Liczba kropek równa się liczbie jednostek załadowanych na pokład Transportowca.

Poruszanie się

Wszystkie jednostki, które mogą się poruszać, oznaczone są błyskającą ramką siły jednostki. Kiedy wybierzesz jednostkę, automatycznie włączy się funkcja pokazująca maksymalny zasięg ruchu jednostki - zakolorowane na niebiesko dostępne pola gry. Kliknięcie na dowolne pole w tym obszarze przeniesie jednostkę we wskazane miejsce. Jednostka może wykonać szereg oddzielnych ruchów, jeśli będziesz klikać w obrębie niebieskiego obszaru. Po wykonaniu ruchu, jeśli pozostaną jednostce punkty ruchu, nadal będzie zaznaczona na niebiesko strefa jej zasięgu i będzie ją można ruszyć ponownie.

Jeśli zdecydujesz, że ruch był niewłaściwy, możesz cofnąć go bez straty punktów ruchu, chyba że jednostka w wyniku tego ruchu znalazła się w pobliżu jednostki wroga lub jakiegoś ważnego punktu terenowego (na przykład galaktycznej szczeliny). Jeśli wykonujesz ruch rozłożony na kilka mniejszych, możesz cofnąć tylko ostatni odcinek trasy.

Jednostkę można przesuwać w obrębie niebieskiej strefy zasięgu - również na terenie wcześniej nieeksplorowanym. Pamiętaj, że w strefie zasięgu nie zobaczysz żadnej jednostki wroga, czy też ważnego punktu terenowego, dopóki nie cofniesz wybrania jednostki. Ma to zapobiec poruszaniu się w kosmosie, w celu jego eksplorowania, a następnie cofaniu ruchu. Zabezpieczenie to nie dotyczy poruszania się po powierzchni planet, ponieważ nie ma na nich ruchów ukrytych.

Jednostka może się przenieść na samą granicę swojego zasięgu, a następnie zacząć strzelać przed poruszeniem się lub też ruszyć się, strzelić, a następnie ruszyć się ponownie - dopóki nie znajdzie się w pobliżu jednostki wroga. Jeżeli jednak jednostka znajdzie się blisko wroga, traci możliwość dalszego przemieszczania się, nie tracąc możliwości oddania do niego strzału.

Przemieszczanie się kończy się zawsze, kiedy jednostka znajdzie się blisko wroga, czarnej dziury lub szczeliny galaktycznej. Statek lub okręt nie może się znaleźć na tym samym polu gry, co inny statek, planeta lub czarna dziura. Jednostki ze stanem paliwa zero nie poruszają się dalej, ponieważ koszt przesunięcia się o dalsze pole przekracza ich możliwości. Wyjątkiem jest przemieszczanie się w pobliżu galaktycznych szczelin i czarnych dziur. Te elementy kosmicznego terenu wymagają zapasów paliwa i mają dodatkowy wpływ na poruszanie się statków i okrętów. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Obiekty kosmiczne na stronie 54.

Poruszanie się po powierzchni planet jest bardzo podobne do poruszania w kosmosie. Zauważ, że jednostki terenowe nigdy nie mogą znaleźć się w takich miejscach jak jeziora, góry, czy też na tych samych polach gry, co inne jednostki naziemne, w tym jednostki produkcyjne. Jedynym wyjątkiem są jednostki powietrzne, które mogą się znaleźć na dowolnym polu nie zajętym wcześniej przez inną jednostkę powietrzną.

Zaciemnienie

Zasięg zaciemnienia wszystkich jednostek, którymi dysponujesz jest oznakowany na czerwono. Na planecie zaawansowanej technologicznie lub takiej, wokół której krąży po orbicie statek, wszystkie elementy terenu i wszystkie jednostki są widoczne.

Starcie

Do starcia dochodzi za każdym razem, kiedy wydasz jednostce rozkaz otwarcia ognia do innej jednostki. Potencjalne cele dla jednostek na co najmniej pierwszym poziomie technologicznym, ukazywane są za pomocą małych tarcz, pojawiających się, kiedy przesuniesz nad nie kursor myszy. Jednostki na zerowym poziomie technologicznym mogą otwierać ogień wyłącznie do jednostek znajdujących się na tym samym polu gry. Zasadniczo w starcia na poziomie zerowym angażują się wyłącznie jednostki powietrzne i jednostki naziemne.

Kiedy otwierasz ogień do jednostki na tym samym poziomie technologicznym, odpowiada ona ogniem automatycznie. Jeżeli twoja jednostka jest na poziomie wyższym lub przeciwnikowi kończy się amunicja, jednostka broniąca się nie odpowiada.

Efektywnością ognia jednostki rządzą rozmaite czynniki: rodzaj terenu, doświadczenie, jej wartość w ataku, obronie i inne.

Strefa kontroli

Jednostki rozciągają swoją strefę kontroli na obszar o promieniu sześciu pól gry. Strefę kontroli jednostki naziemnej mogą naruszać jedynie inne jednostki naziemne. Strefę kontroli jednostki powietrznej mogą z kolei naruszać jedynie inne jednostki powietrzne. Jeśli twoja jednostka naruszy strefę kontroli jednostki wroga, zatrzymuje się i musi zaatakować lub zakończyć turę.

Okręty konwencjonalne i wsparcie artyleryjskie

Okręty konwencjonalne i artyleria ustawiają szyk przydatny do strzelania na dalekie dystanse lub inny porządek, który ma na celu ułatwienie wsparcia dla innych jednostek, pod ostrzałem wroga. Kiedy jednostka wroga atakuje jedną z twoich jednostek, znajdująca się niedaleko jednostka konwencjonalna wspiera ogniem zaatakowanego.

Broń niekonwencjonalna i atak konwencjonalny

Okręty kosmiczne mogą atakować w dwojaki sposób: za pomocą broni niekonwencjonalnej i konwencjonalnej. Broń niekonwencjonalna strzela pierwsza. W czasie bitwy użyte są jednak zawsze oba rodzaje broni. Broń konwencjonalna, chociaż wolniejsza jest w stanie dokonać większych zniszczeń. Jednostki kosmiczne mają oddzielne wartości obronne dla obu rodzajów ataku.

Kadet przesunął dźwignię skanera na maksymalny zasięg. Bethesda była najważniejszą planetą całego systemu. Kilku innym pilotom nie udał się przeskok do centrum systemu - ewolucje utrudniało sześć pasów asteroidów krążących wokół słońca. Znacznie ograniczały one możliwości podejścia do planety, a skanery pokazały, że cały obszar był zaśmiecony wrakami. Było to, stwierdził oficer, strasznie wszawe miejsce na zakończenie jego kariery, szczególnie, że dopiero co się zaczęła. W końcu wyciągnął rękę i sprawdził ustawienia zaprogramowane na pulpicie.

Z zapisków oficera Floty.

Atak naziemny i rodzaje defensywy

Jednostki naziemne dzielą się na cele trudne, łatwe i powietrzne. Do celów trudnych można zaliczyć Opancerzony Pojazd Bojowy - Armoured Fighting Vehicle (AFV), do łatwych (bo zwykle nieopancerzonych) piechotę i niektóre jednostki artylerii. Oczywiście jednostki lotnictwa są celami powietrznymi. Poszczególne jednostki mogą mieć różną efektywność w ataku na różne cele. Na przykład jednostki obrony przeciwlotniczej mają ograniczoną skuteczność w walce z jednostkami poruszającymi się po powierzchni planety, podczas gdy inne jednostki, jak piechota są nieskuteczne przeciw jednostkom powietrznym. Niektóre rodzaje jednostek w ogóle nie są w stanie bezpośrednio zaatakować przeciwnika, a dopiero zaatakowane odpowiadają ogniem. Podczas ataku z ziemi bierze się pod uwagę wartość obrony naziemnej danej jednostki, jeśli nastąpi on z powietrza - ze strony Lotnictwa, pod uwagę jest brana wartość obrony przeciwlotniczej.

Amunicja

Z każdym strzałem przez siebie oddawanym, jednostka traci jeden punkt amunicji. Jeśli jednostka musi się bronić przed atakiem licznych oddziałów wroga lub jeśli artyleria kilkakrotnie wspomaga pobliską własną jednostkę, możliwe jest, że w czasie jednej tury zużyje znaczną większość lub cały zapas amunicji.



Podbój planety

Gracz atakujący zawsze rusza się pierwszy. Ruch, czy atak jakąkolwiek jednostką naziemną przeszkadza w lądowaniu dalszym jednostkom w danej turze. Jednostka lądująca w danej turze na planecie nie może się do końca tej tury poruszyć, może jednak odpowiedzieć na ogień wroga. Od początku następnej tury naziemnej może już normalnie wykonywać ruchy i atakować.

Początek tury, w której następuje pierwsze lądowanie zawiera różną liczbę tur dla atakującego i obrońcy. Liczba tur naziemnych przypadających na jedną turę kosmiczną może być zmieniona w ekranie ustawień War Setup. Liczby tur naziemnych należy pilnować konsekwentnie. Gracz, który właśnie rozgrywa swoją turę kosmiczną, opuści mapę naziemną już po zakończeniu pierwszej tury naziemnej, kończy całą turę kosmiczną. Sytuacja zostaje wtedy zamrożona, aż do rozpoczęcia jego następnej tury kosmicznej.

Jest prawdopodobne, że większy i lepiej broniony świat może zabrać więcej niż jedną turę kosmiczną, zanim zostanie całkiem zdobyty. Kiedy o planetę walczą dwie rasy, żadna inna rasa nie może dokonać desantu na tę planetę. Gracz nie może dwa razy atakować tego samego świata podczas jednej tury kosmicznej. Oznacza to, że gracz nie może zostawić na planecie, czy też zabrać z powrotem swoich jednostek inwazyjnych i ponownie w tej samej turze atakować świat.

Świat jest uznany za zdobyty, kiedy wszystkie jednostki obrońców zostaną zniszczone lub wszystkie znajdujące się na nim miasta będą kontrolowane przez armię inwazyjną, pod koniec trzeciej rundy naziemnej. Jeśli świat zostanie zdobyty, na początku następnej tury kosmicznej atakującego, ulegną wyeliminowaniu wszystkie pozostałe jednostki obrońcy. Nie zapominaj, że jeśli dokonujesz inwazji na jakąś planetę i stracisz kontrolę nad sytuacją na jej orbicie, na trzy kolejne tury naziemne, twoje naziemne jednostki bojowe zostaną zniszczone z powodu braku zaopatrzenia.

Automatyczna obrona

Podczas zdobywania planety należy brać pod uwagę funkcję automatycznej obrony. Jeżeli siły inwazyjne spędzą na planecie trzy tury kosmiczne nie zdobywając żadnego miasta, wszystkie ulegają zniszczeniu z powodu braku wsparcia i dostaw.



Lądowanie i ładowanie Transportowców

Aby wylądować Transportowcem z załadowanymi jednostkami na powierzchni planety, kliknij klawisz Land on Planet (ląduj na planecie). Na tym etapie pojawia się ekran Transportowca zajmujący połowę mapy. Jeżeli kontrolujesz obszar lądowania wystarczy kliknięcie w jego obrębie. Natomiast jeżeli nie masz kontroli nad nim, musisz poszukać strefy lądowania. Jednostki mogą się tam ustawić na dwóch dostępnych polach strefy. Kliknij jakąkolwiek jednostkę, która jest pod twoją komendą, a następnie, w celu przegrupowania, kliknij jedno z podświetlonych pól.. Oddziały podczas przegrupowania mogą się nie poruszać w tej turze. Zauważ, że każda jednostka obrońcy, znajdująca się w obszarze strefy podczas lądowania jest niszczona przez strumienie jonów wyrzucanych przez dysze Transportowca. Mogą być też bombardowane z przestrzeni kosmicznej (oznacza to, że nie możesz po prostu zająć całej strefy lądowania, żeby nie dopuścić do lądowania wrogich jednostek desantowych).

Kiedy już zaczniesz proces lądowania jednostkami z następnego Transportowca, nie wracaj już do poprzednich opróżnionych. Nie poruszaj żadnych jednostek naziemnych w podbitym obszarze, dopóki nie przegrupujesz wszystkich jednostek, które chcesz użyć w danej turze. Kiedy jakaś jednostka poruszy się lub zacznie strzelać podczas lądowania, doprowadzi to do zatrzymania dalszego lądowania na danym obszarze.

Aby ewakuować jednostkę z wrogiej planety, przeprowadź ją do strefy lądowania i odpowiedz twierdząco, kiedy zostaniesz zapytany, czy załadować jednostkę do Transportowca. Następnie przeciągnij jednostkę do pustej przestrzeni w ekranie Transportowca. Nie jest konieczne posiadanie punktów ruchu do załadowania jednostki naziemnej. Zauważ jednak, że przyjmowanie oddziałów z powierzchni planety zużywa wszystkie punkty ruchu Transportowca.

Oddziały mogą wylądować na wrogiej planecie lub zostać z niej zabrane jeżeli w pobliżu danego pola na planecie znajduje się jakiś Transportowiec i nie sąsiaduje on bezpośrednio z jednostkami kosmicznymi wroga. Kilkakrotna zmiana ekranu jednostek naziemnych na ekran jednostek, kosmicznych pozwala na załadowanie kilku Transportowców w ciągu jednej tury.

Jeżeli chodzi o planety nie podbite, jednostki mogą lądować i być z nich zabierane w jakimkolwiek punkcie ich powierzchni. Stosuj się do powyższych poleceń, aby przeprowadzić opisywane akcje.



Zasady dowodzenia

Logistyka/ Kwatermistrzostwo/ Utrzymanie.

Statek, któremu brakuje zaopatrzenia w paliwo i amunicję zostaje zniszczony w walce. Nasze kilkusetletnie doświadczenie wskazuje, że brak nawet najmniejszego lub pozornie niepotrzebnego składnika zaopatrzenia może się okazać zgubny podczas konfrontacji. Dlatego jest rzeczą bardzo ważną, żeby wszystkie jednostki Floty miały gotowe i zawsze dostępne źródła zaopatrzenia. Co więcej, powinny one być jak najbliżej każdej potencjalnej strefy działań wojennych.

Uzupełnianie zaopatrzenia

Konieczne jest zaopatrzenie wszystkich jednostek w paliwo i amunicję, kiedy tylko kończą się zapasy. Zaopatrywanie oddziałów powietrznych może się odbywać jedynie pod warunkiem, że znajdują się w pobliżu kontrolowanego przez własne wojska miasta, kompleksu wojskowego, czy też strefy lądowania - przynajmniej przez czas trwania jednej nieaktywnej tury naziemnej. Inne jednostki zostaną zaopatrzone automatycznie, jeżeli się nie poruszają przez jedną turę i nie znajdują się w pobliżu wroga.

Naprawy i zamiany

Kiedy tylko twoje jednostki kosmiczne i naziemne zaangażują się w walkę, jednym z rezultatów są straty i zniszczenia. Aby utrzymać swoje siły na najwyższym możliwym poziomie i w jak najlepszej formie, a także zapobiec zniszczeniu najbardziej wartościowych jednostek, musisz wiedzieć kiedy naprawiać swoje jednostki, a kiedy zapewniać wymiany.

Kiedy siła jednostki kosmicznej zostanie zredukowana, powodem mogą być uszkodzenia, które można po prostu usunąć lub też straty, które należy zastąpić. Różnicę tę możesz ustalić klikając daną jednostkę, następnie klikając klawisz Examine Unit (sprawdź jednostkę) - w ten sposób wywołasz ekran informacyjny jednostki. Znajdziesz tam dane o pozostałej sile jednostki kosmicznej wraz z kompletną listą jej zniszczeń. Używając klawisza Repair Unit (napraw jednostkę) możesz usunąć szkody z każdej jednostki kosmicznej, podczas swojej tury, pod warunkiem, że w pobliżu tej jednostki nie znajduje się żadna jednostka wroga. Zauważ, że jednostki naziemne ponoszą straty, które nie mogą być już usunięte.

Aby przywrócić w pełni siły twojej jednostki (jeżeli poniosła jakiekolwiek straty) należy zapewnić jej wymianę sił. Proces wymiany sił wymaga bezpośredniej bliskości kosmicznego doku i statku zaopatrzeniowego. W pobliżu nie może też być żadnych jednostek wroga. Zwykłe zastępowanie, które polega na uzupełnianiu strat noworekrutowanymi siłami powoduje obniżenie poziomu doświadczenia jednostki. Ta operacja jednak - Replacements - kosztuje znacznie mniej niż zastępowanie jednostki siłami elitarnymi - Elite Replacements. Jeżeli posiadasz punkty zaopatrzenia - Resource Points - warto ponieść dodatkowe koszty, aby uzupełnić straty świeżymi, a jednocześnie dobrze wyszkolonymi i doświadczonymi jednostkami złożonymi z weteranów na poziomie dostosowanym do reszty jednostki.

Zastępowanie jednostek powietrznych

Lotnictwo może zostać zastąpione tylko wówczas, gdy znajdują się w pobliżu kontrolowanego przez własne wojska miasta, kompleksu wojskowego lub strefy lądowania. Naturalnie w pobliżu nie mogą się wtedy znajdować żadne jednostki wroga. Proces ten zachodzi w zwykły sposób za pomocą ekranu Unit Menu Screen (ekranu menu jednostki).

Jednostka o poziomie doświadczenia wyrażonym jedną lub większą liczbą gwiazdek, może być czasowo wzmocniona przez zastąpienie jednostkami elitarnymi - silniejszymi. Jednakże aktualna siła jednostki nie może być większa niż dziesięć plus gwiazdki określające dotychczasową siłę jednostki. Za każdym razem, kiedy gracz używa funkcji Elite Replacements (zastępowanie jednostkami elitarnymi), spełniając wcześniejsze warunki, siła jednostki wzrasta o jeden. Dlatego maksymalna możliwa siła jakiejkolwiek jednostki wynosi piętnaście: dziesięć plus jeden punkt za każdą gwiazdkę oznaczającą doświadczenie, a jest tych gwiazdek maksymalnie pięć.

RASY I STATYSTYKA JEDNOSTEK

Pomijając czystą konieczność, rodzaj ludzki okazał się dość zaawansowany w walce. Niewiele gatunków dzieli z nami i rozumie nasz podziw dla samego procesu niszczenia. Bez wyjątku, wszystkie gatunki, które jednakże podziw ów rozumieją, zaliczają się bądź do sprzymierzeńców, bądź do naszych śmiertelnych wrogów.

- Admirał w stanie spoczynku Dav Su Allison.

Rasy w Star General

Flota



Dwa tysiące lat temu Ziemia była centrum imperium, które rozciągało się na ponad trzy tysiące gwiazd. W miarę jego starzenia się, imperium przeistoczyło się z koalicji ras, w narzędzie utrzymywania władzy nad nimi, kierowane przez niewielką tylko liczbę ludzi. Strach i siła nie wystarczyły jednak, by utrzymać tak chwiejny stan rzeczy przez dłuższy czas. Całe imperium objęła wyniszczająca wojna. Te mroczne czasy trwały przez blisko tysiąc lat. Na ruinach imperium powstał wielonarodowościowy Pakt Światów. Naciskany przez wielu zewnętrznych wrogów, Pakt zbudował Flotę. Przez następne tysiąclecie, załogi okrętów Floty broniły członków ciągle rozwijającego się Paktu.

Cephianie



Fizycznie mali, Cephianie cenią sobie oszustwa i uniki. Ich mitologia pełna jest przypowieści jak to słaby przeciwnik może pokonać znacznie silniejszego, wyłącznie za pomocą podstępu. Ponieważ są wspaniałymi konstruktorami, po ich flocie absolutnie nie można poznać, że stworzyły ją karły - ich statki są silne i duże. Mimo, że Cephianie wydają się nie mieć poczucia estetyki, ich statki są naszpikowane urządzeniami o wysokiej technice, które to mogą oznaczać poważne kłopoty dla ich wrogów.

Przedkładający walkę technologii nad starcia bezpośrednie, w przestrzeni łatwo ich zmusić do wycofania się . Preferują oni ataki zmasowane - na dużą skalę. Kiedy to

tylko możliwe Cephianie bronią najnowocześniejszych jednostek. W starciach naziemnych dążą do ufortyfikowania się i w pierwszej kolejności, wycelowania artylerii w cele reprezentujące najwyższy poziom technologiczny. Dla Cephian najważniejszą motywacją jest korzyść materialna, ponieważ są oni chciwi. Zawsze starają się zdobyć najłatwiejszy łup, przy minimum ryzyka. Kiedy spotykają się z bardzo silnym przeciwnikiem zwykle wycofują się, a nawet czasowo opuszczają obszar Paktu Światów. Bądź jednak ostrożny, gdyż ich ulubiona strategia to wycofywanie się do większego zgrupowania własnych wojsk i atak na rozciągnięte w pościgu za nimi, siły wroga. W podobny sposób mogą się wycofywać w przestrzeni kosmicznej, z danego świata, zamykając w pułapce liczne jednostki naziemne.

Xritianie



Owadokształtni Xritianie nie budują swoich statków i okrętów, lecz ... hodują je. Ich kultura i nauka wykorzystała zjawisko mutacji kontrolowanych i inżynierię genetyczną, osiągając w tych dziedzinach poziom niedostępny innym rasom. Ich wiedza o wszelkich przejawach życia umożliwia im wyhodowanie broni śmiercionośnej, przed której działaniem nie będzie się można ustrzec nawet, po jej wcześniejszym wykryciu.

Duże możliwości reprodukcji oznaczają, że piechota Xritian jest zarówno liczna, jak i ekspansyjna. Ich jednostki naziemne są silne, a okręty tak groźne, jak groźnie i dziwnie wyglądają. Xritianie nastawieni są na otaczanie wroga całymi stadami i atakowanie zmęczonych i rannych przeciwników kiedy to tylko możliwe. Instynktownym zachowaniem tej owadokształtnej rasy jest chęć do natychmiastowego rozpoczęcia walki (tak szybko jak jest to możliwe). Niepokojenie choć jednego z ich statków macierzystych, transportowych lub jednej z ich planet na pewno spowoduje ostrą i natychmiastową odpowiedź. Raz poderwani do walki biją się wytrwale i trudno ich od tego odciągnąć. Na lądzie są równie agresywni, nigdy nie rezygnują z możliwości uderzenia na obszar lądowania, nawet jeśli oznacza to opuszczenie miasta, aby do tego obszaru dotrzeć. Xritianie uprawiają politykę przestrzeni życiowej, żeby produkować wojowników i robotników. Produkcja ta umożliwia z kolei prowadzenie takiej polityki. Co ciekawe Xritianie nie znają pojęcia pokój i nie mają na nie słowa w swoim języku.

Hressanie



Hressanie to nowocześni samuraje. Te przypominające koty stworzenia nie są w stanie odrzucić wyzwania i nigdy nie wycofują się z bitwy. Ta determinacja powoduje, że nawet ich najmniejszy statek poszukiwawczy robi przerażające wrażenie! Taktyka Hressan to atak i zniszczenie najgroźniejszych przeciwników, a ich umiejętność pilotażu i znajomość taktyki często uwieńczają działanie sukcesem. Wręcz zwierzęcy refleks Hressan często daje im mimowolną ale jednocześnie decydującą przewagę nad ich znacznie powolniejszymi wrogami.

Kotowaci Hressanie są bardzo agresywni w przestrzeni. Ich główne cele to jednostki atakujące, czy też znajdujące się w bezpośrednim sąsiedztwie ich statku lub okrętu. Na lądzie hressańskie oddziały elitarne aktywnie poszukują przeciwnika, by udowodnić swoje męstwo, podczas gdy zwykła piechota zostaje w pobliskich miastach, aby chronić ich własności. Hressańscy piloci mogą przyjmować agresywne pozy polując i angażując wroga.

Hegemonia Schleinel



Jedyne ludzkie imperium w tym samym co Pakt ramieniu galaktyki. Ostatnia pozostałość bigoteryjnej Ligi Humanistów zdyskredytowanej dwa tysiąclecia wcześniej. Schleinelanie najmniej ucierpieli podczas niszczycielskiej epoki Wieków Ciemnych, która nastąpiła po upadku Imperium. Hegemonia Schleinel jest oligarchią kontrolowaną przez dwanaście Rodzin, które okrutnie tyranizują swoje światy: dwa tysiące lat obowiązywania stałej i niezmiennej struktury klasowej spowodowały, że warunki życia ubogich poddanych są tylko trochę lepsze niż warunki, w jakich muszą żyć obcy niewolnicy Rodzin. Schleinelanie rozwijali swoją gotycką kulturę przez dwa tysiące lat. Po wiekach zastoju Hegemonia Schleinel budzi się, żeby odeprzeć zagrożenie z zewnątrz.

Podczas gdy wyroby Cephian zdają się być zupełnie pozbawione wyczucia estetyki, okręty Schleinelan z kolei są tak piękne, że nieprawdopodobne jest, by mogły służyć do zabijania. Okręty te jednak są tak dobrze uzbrojone i wyposażone, jak prawie mityczne jednostki Floty Kosmicznej Imperium. Oprócz wysublimowanej technologii, jednostki Schleinelan słyną z elegancji i luksusowych wnętrz. Lojalni tylko w stosunku do swojej rodziny Schleinelanie są ograniczeni, agresywni i gotowi odeprzeć każdy atak z obezwładniającą siłą. Przykładają oni wielką wagę do Transportowców, nawet jeśli muszą sprzedać inny okręt, aby je zdobyć.

Khailanie



Nikt nie wie, jak to możliwe, żeby rasa tak barbarzyńska jak Khailanie mogła rozwinąć program podróży międzygwiezdnych. Mówi się o nich, że jeszcze niespełna sto lat temu byli plemieniem w rodzaju Nomadów posiadającym kulturę na podobnym do nich poziomie. Pakt Światów podejrzewa, ze Schleinelanie początkowo uzbroili Khailan, żeby ci mogli nękać i absorbować uwagę Floty Paktu. Jeżeli jest to prawdą to Hegemonia Schleinel ma powody, aby gorzko żałować pochopnej decyzji uzbrojenia Khailan. Nazwani przez wrogów Łasicami wojownicy khailańscy, którzy stanowią większość dorosłej populacji, przedkładają grabieże nad pracę, a odwaga to cecha ceniona u nich najbardziej.

Khailański najeźdźca często nie pozostawia za sobą nic więcej, ponad ruiny i stosy trupów.

Łasice są ekstremalnie agresywne. Atakują każdy możliwy cel i jest to znacznie ważniejsza taktyka niż obrona. Mają też zwyczaj atakować obsługę jednostek mechanicznych, ponieważ preferują żywe cele. Okręty Łasic są najmniej wyszukane w formie, ale za to najlepiej uzbrojone w porównaniu z całą resztą ras. Jeśli jakaś jednostka przeciwnika zostanie osłabiona, dokonują zmasowanego ataku na tę właśnie jednostkę. Motywem ich działania są zdobycze. Khailanie preferują łatwe cele, małe statki floty przeciwnika lub okręty częściowo zniszczone, a w walce są wyjątkowo okrutni i bezlitośni. W walce naziemnej w pierwszej kolejności zwykle atakują jednostki produkcyjne - dla łatwego łupu. Omijają natomiast jednostki bojowe jeśli nie mają odpowiednio dużej przewagi liczebnej. Niszczyciele eskortowe Khailan i piechota działają niezależnie i dokonują czasem dalekich wypadów, dokonując zniszczeń daleko za twoimi liniami obronnymi. Ponieważ unikają bezpośredniego starcia z silnymi jednostkami, problemem może być ich zniszczenie.

Dragonianie



Gadokształtni Dragonianie są paranoikami, nigdy nie wykonują zbędnych ruchów i są głęboko przekonani, że prawdziwie bezpieczny Wszechświat to Wszechświat kontrolowany przez nich. Jeszcze w czasach starożytnych Dragonianie stworzyli imponujący arsenał wysublimowanych broni. Tylko Khailanie mogą się z nimi równać pod względem ilości uzbrojenia, w które wyposażają swoje okręty. Większość okrętów Dragonian i ich naziemnych pojazdów bojowych częściej była wytwarzana z wydrążonych asteroidów niż ze stali. Grubość tych naturalnych kadłubów jest doskonałym zabezpieczeniem dla ich załóg: Dragonian - gadów o siedmiu kończynach.

Jaszczury te preferują obronę i szybko aklimatyzują się na nowych planetach. Odczuwają ścisły związek ze swoim terytorium i bronią go zaciekle. Każdy atak na ich teren spotka się z natychmiastową odpowiedzią. Nie oznacza to jednak, że stronią oni od atakowania obcych planet, w celu grabieży. A kiedy już zajmą jakieś terytorium, uważają je za swoją własność, a każdy atak na takie terytorium jest przez nich odbierany jako agresja na ich ziemię rodzinną. W przestrzeni tak formują szyki, by pozwolić najlepiej uzbrojonym formacjom przyjąć główny atak nieprzyjaciela. Słabsze jednostki ustawiają na skrzydłach i tyłach swoich formacji.

Opisy klas jednostek

JEDNOSTKI KOSMICZNE

Niektóre jednostki są wyposażone w broń niekonwencjonalną, część z nich posiada broń rakietową. Podczas wyboru jednostek pamiętaj, że broń niekonwencjonalna ma tendencje do niszczenia jednostek wroga w takim stopniu, że mogą być one naprawione na miejscu. Podczas gdy broń rakietowa niszczy siły wroga tak, że wymaga to dokonywania kosztownych napraw, które mogą odbyć się tylko w dokach. Promienie/ broń niekonwencjonalna uderza szybciej niż rakietowa, ale jednocześnie powodują zniszczenia.

Pancerniki (BB)



Są to najsilniejsze okręty w całej grze. Świetnie uzbrojone i wyposażone. Pancerniki są uzbrojone w broń niekonwencjonalną i wyposażone w pancerz chroniący przed atakami z tego rodzaju broni. Ich największą słabością są ich olbrzymie rozmiary i niezdolność namierzania więcej niż jednego celu. Sprawia to, że mogą być łatwo zniszczone przez rakiety kilku mniejszych okrętów. Te zaś są podstawą twojej floty. Okręty pływające w czasach, kiedy toczono wojny morskie, ustawiane były w szyku liniowym, aby zmaksymalizować siłę ognia uderzeniowego. To zapoczątkowało klasyfikację dając nazwę okrętom „liniowym". Taka linia oporu była w stanie długo odpierać ataki - nawet te najsilniejsze. Pancerniki to nowoczesne okręty liniowe. Tworzą one również ścianę ognia, która zatrzymuje wroga lub łamie jego szyki. W związku z tym, że są to okręty drogie, a ich straty dotkliwe, możesz ich używać do wsparcia ataków mniej cennych jednostek.

Pancerniki lekkie (kieszonkowe) (BC)



Tego typu jednostki mają prawie tak samo ciężkie uzbrojenie jak pancerniki, posiadają na pokładzie broń niekonwencjonalną. Mają jednak znacznie cieńsze opancerzenie, a co za tym idzie, są szybsze. Mogą prowadzić główny atak lub też być zdolną do szybkiego przemieszczania rezerwą. Pancerniki lekkie są substytutami siły ognia pancerników. Są zaprojektowane tak, by mieć lepsze uzbrojenie i pancerz niż jednostki, które mogą je dogonić i być szybsze od wszystkich okrętów lepiej uzbrojonych i opancerzonych.

Krążowniki (CA)



Mimo, że są wyraźnie słabiej uzbrojone od pancerników i mają lżejszy pancerz, broń niekonwencjonalna, w którą są wyposażone pozwala im być groźnymi przeciwnikami. Wielu fachowców uważa, że krążowniki są kręgosłupem marynarki wojennej - ze swoją możliwością szybkiego ataku nuklearnego i równie szybkiego przestawienia się na obronę. Współpracujące w zespole krążowniki są w stanie zniszczyć nawet pancernik oraz spowodować ogromne straty wśród mniejszych jednostek. Krążowniki to kompromis między siłą ognia, a pancerzem, kosztują jedną trzecią ceny pancernika, a są w stanie razić tylko o połowę mniejszą od nich siłą ognia. Krążownik jest na tyle dobrze opancerzoną jednostką, że potrafi wytrzymać wymianę ognia z każdym okrętem poza pancernikiem. Jest także w stanie wytrzymać jeden lub nawet dwa ataki rakietowe. Zespół krążowników jest w stanie kontrolować rozległe obszary, jest też idealny do patrolowania twojego terytorium lub terytorium wroga.

Lekkie krążowniki (CL)



Zaprojektowane w celu zwiększenia prędkości, kosztem siły ognia. Są wyposażone głównie w broń niekonwencjonalną, posiadają jednak małe baterie rakietowe. Głównymi zaletami lekkich krążowników są: możliwość szybkiego ataku nuklearnego, stosunkowo niska cena oraz uniwersalność zastosowania. Mające większe możliwości dorównania silniejszym jednostkom wyposażonym w broń niekonwencjonalną, są w stanie razić ogniem tylko o połowę mniejszym niż niszczyciel, a są przy tym prawie tak samo szybkie jak małe okręty. Jednym z najlepszych zastosowań lekkich krążowników jest wspomaganie zespołu niszczycieli lub niszczycieli eskortowych. Ich atak nuklearny może całkowicie rozbić niszczyciele próbujące przechwycić zespół przez nie chroniony - za nim jeszcze wróg zdąży przygotować atak rakietowy. Są też dobrą eskortą dla pancerników. Obecność lekkiego krążownika za linią obrony wroga zmusza go do wysłania przeciwko niemu większej jednostki , w przeciwnym razie będzie się musiał pogodzić ze stratami wśród własnych, małych jednostek. Lekkie krążowniki przeprowadzają również wspaniałe, samodzielne rajdy. Jako okręty szybkie i dostatecznie uzbrojone, zmuszają przeciwnika do natychmiastowej reakcji, zwłaszcza gdy zabierają się na przykład za niszczenie doków.

Niszczyciele (DD)



Są one kołami napędowymi każdej floty. Są tak wartościowe, ponieważ, jak chwalą je załogi, mogą być w kilku miejscach jednocześnie. Fakt, że posiadają wystarczającą ilość rakiet, aby zniszczyć kosmiczny dok w czasie dwóch tur, czyni z nich siejące postrach okręty. Za cenę jednego pancernika można zbudować sześć do ośmiu niszczycieli. Atakujące w zespole są w stanie zniszczyć o wiele większe od siebie jednostki w czasie jednej, do dwóch tur, o ile atakowane jednostki nie mają dodatkowej eskorty. Szybkość i zwrotność niszczycieli sprawia, że są praktycznie nieosiągalne w ataku rakietowym Wszechstronny niszczyciel jest również idealnym okrętem do pilnowania szyku - szczególnie jako straż tylna: będący w stanie szybko uciec oraz zapewniający niedrogi w przypadku zniszczenia, system ostrzegania o manewrach okrętów nieprzyjaciela. Wyposażenie niszczyciela pozwala na wykonanie ostatecznego ataku na uszkodzone krążowniki i okręty o podobnej wielkości, kiedy te mają już tak mało punktów obrony, że zniszczenie ich nie wymaga angażowania silniej uzbrojonych jednostek.

Niszczyciele eskortowe (DE)



Niszczyciele eskortowe są uzbrajane tak, aby ochronić konwoje przed napaścią nieprzyjaciela oraz, by trzymać na dystans niszczyciele wroga tak, by w ich zasięgu nie znalazły się jednostki nieodporne na atak rakietowy. Kolejnym ważnym zadaniem, jakie stawia się niszczycielom eskortowym, jest całkowite wyeliminowanie lub przynajmniej osłabienie jednostek rakietowych nieprzyjaciela, zanim te zdążą oddać salwę. Niszczyciele eskortowe są prawie tak samo uniwersalne, jak niszczyciele, jednak o wiele łatwiej je zniszczyć. Niszczyciel eskortowy jest również szybszy niż jakakolwiek inna jednostka poza jednym wyjątkiem: ścigaczem artyleryjskim. W wojnie ekonomicznej, nastawionej na niszczenie flot handlowych wroga, niszczyciele eskortowe są zarówno doskonałymi jednostkami zaczepnymi jak i obronnymi. Odpowiednio szybkie, aby kontrolować duże obszary, mogą także wytrzymać atak niszczyciela lub nawet lekkiego krążownika przez okres jednej tury - związując je w walce dopóki nie nadciągną posiłki, a chroniona przez nie flota handlowa nie oddali się na bezpieczną odległość. Jednostki te warto nawet poświęcić, jeżeli wcześniej zniszczyły kilka statków handlowych wroga. Ich budowa jest na tyle tania, że bilans zysków i strat może być korzystny w przypadku całkowitego zniszczenia atakującego niszczyciela eskortowego. Postrach, jaki wzbudzają, szczególnie kiedy pojawiają się w towarzystwie lekkiego krążownika, może sparaliżować nawet większe jednostki i skutecznie uderzyć w określonym miejscu nieprzyjacielskich linii. Jest to korzystne ze względu na to, że twój przeciwnik musi bronić frontu na całej długości - ty możesz uderzyć w dowolnym jego punkcie.

Ścigacze artyleryjskie (GU)



Ścigacze te są małe, mało odporne na atak, lecz wyposażone w tak dużo broni, jak to jest tylko możliwe. Nie posiadają jednak wcale broni obronnej. Ich niski koszt i duża szybkość, jaką osiągają, sprawia, że są prawie nieuchwytnymi celami dla niszczycieli i torpedowców. Ścigacze artyleryjskie bardzo dobrze sprawdzają się w patrolowaniu i dokonywaniu zaczepnych zwiadów w głębi terytorium nieprzyjaciela. Są tak szybkie, że potrafią często uciec najsilniejszym jednostkom. Mogą być również wartościową rezerwą podczas obrony zaatakowanego własnego terytorium. Są niewątpliwie i przede wszystkim najszybszymi okrętami w całej grze.

Torpedowce (NT)



Torpedowce wjeżdżają w swoje cele i ulegają zniszczeniu przy każdym ataku. Trzy rasy w Star General używają tego typu okrętów: Xiritranie używają torpedowców, ponieważ dla nich dobro grupy jest warte każdego indywidualnego poświęcenia (jeden za wszystkich). Hegemonia Schleinel dysponuje niewolnikami, których uznaje za istoty niższe, a poświęcenie ich życia jest doskonałym i bardzo ekonomicznym sposobem prowadzenia walki. Naukowcy cephiańscy z kolei wysadziliby w powietrze cały Wszechświat tylko po to, by usłyszeć dźwięk wybuchu. Załogi ich torpedowców składają się z ochotników, którzy poświęcają się z pobudek niezrozumiałych dla innych ras. Najlepszym sposobem wykorzystania torpedowca jest wyeliminowanie jakiejś już poważnie uszkodzonej, silnej jednostki.

Statki handlowe (ME)



Statki handlowe produkują punkty RP i są kierowane przez automatycznych pilotów, którzy ślepo podążają ustalonym wcześniej kursem. Mogą one zapewnić tak duży przychód, jak cała dobrze rozwinięta planeta. Dlatego powinny być szczególnie chronione. Z drugiej strony statki handlowe są bogatym źródłem punktów RP, dla tych, którym nieobce jest kosmiczne korsarstwo. Należy tu przypomnieć, że Anglia za czasów królowej Elżbiety I miała się bardzo dobrze pod względem ekonomicznym między innymi dzięki korsarzom.

Aby uzyskać więcej informacji na temat statków handlowych zajrzyj do rozdziału „Statki handlowe" znajdującego się na stronie 56.

Okręty rakietowe (MB)



Są to masywne okręty, prawie puste w środku, ponieważ w swych wnętrzach kryją jedynie rakiety i urządzenia do kontroli prowadzenia ognia. Rakietowce mają za zadanie wspomagać ogień innych jednostek. Mogą być bardzo wartościowe i użyteczne, kiedy umieści się je blisko jednostek, które mają chronić. Mogą to być doki, Transportowce lub ich własne jednostki macierzyste. Jeżeli jakiś okręt wroga zbliża się i atakuje jedną z jednostek twojej floty, znajdujący się dostatecznie blisko okręt rakietowy natychmiast zaatakuje nieprzyjaciela pełną salwą rakiet. Najważniejszą cechą rakietowców jest to, że wróg musi sobie poradzić najpierw z nimi. Zlekceważenie tych małych okrętów może go bowiem słono kosztować. Ponieważ na pancerz rakietowców składa się tylko cienka stalowa blacha, na początku każdego natarcia upewnij się, czy nie zostały one odcięte od większych jednostek twojej floty.

Monitory (MN)



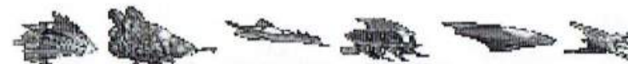
Czasem potrzebujesz dużej siły ognia, broni niekonwencjonalnej, a niekoniecznie dużej prędkości jednostki. Możesz być zmuszony do obrony dwóch ważnych punktów położonych w niewielkiej od siebie odległości lub też zablokować inwazję pomiędzy dwiema galaktykami. Dzięki monitorom możesz tego dokonać niewielkim kosztem. Dysponują one bowiem ciężkim i dalekosiężnym uzbrojeniem. Świetne w obronie, w ataku okazują się o wiele za wolne, żeby uczestniczyć w jakiejkolwiek większej wyprawie. Duży zasięg ich dział sprawia, że bardzo skutecznie odstraszają lżejsze jednostki wroga, chroniąc w ten sposób stacje orbitalne, czy doki.

Stacje orbitalne (OS)



Stacje orbitalne są używane przede wszystkim do ochrony kosmicznych doków i najważniejszych planet. Jednostki te nie mają możliwości ruchu, dlatego muszą być położone blisko doków kosmicznych (jeżeli to tylko możliwe). Stacje orbitalne są po prostu uzbrojonymi w działa platformami pozbawionymi jakiegokolwiek napędu

Okręty rekonesansowe (RC)



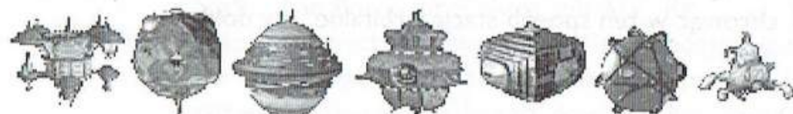
Jednostki te mają wiele zastosowań. Mogą podróżować dalej, szybciej i docierać dokładniej w dowolne miejsce niż jakikolwiek inny okręt na ich poziomie technologicznym. To czyni je najbardziej użytecznymi w początkowej fazie każdej gry. Uzbrojone w broń lekką i bardzo czułe systemy wykrywania, statki te są jedynymi zdolnymi wykryć okręty podprzestrzenne. Są również dzięki swym możliwościom wykrywania, bardzo cenne przy ochronie konwojów - szczególnie przed Cephianami i Flotą. Poza tym ich niski koszt sprawia, że są bardzo przydatne podczas eksploracji asteroidów - zyskownej, ale często bardzo niebezpiecznej działalności.

Okręty podprzestrzenne (SS)



Jednostki te, to okręty podwodne kosmosu. Używając swoich silników zakrzywiających przestrzeń, stają się zupełnie niewykrywalne dla wroga dopóki nie znajdą się w bezpośredniej bliskości celu. Jedynie okręty rekonesansowe są w stanie penetrować podprzestrzeń i wykryć je na odległość. Flota Cephian używa tego rodzaju okrętów do ataków torpedowych. Są doskonałe do ataku, ponieważ widoczne są dopiero wtedy, gdy zbliżą się do celu na taką odległości, że mogą od razu otworzyć ogień. Flota posiada podprzestrzenne okręty, które niepostrzeżenie mogą penetrować terytoria nieprzyjaciela. Są szczególnie użyteczne w grze kilkuosobowej.

Doki remontowe (ST)



Są to przenośne stanowiska do napraw okrętów i statków. Mając rozmiar małego miasta zawierają wszystko, co jest potrzebne do naprawy jednostki lub poprawienia jej poziomu technologicznego. Te powolne, gigantyczne jednostki zapewniają również dostawy paliwa i amunicji. Mogą podążać za szlakami jednostek ułatwiając w ten sposób uzupełnianie ich zapasów. Dok remontowy może zaopatrzyć w paliwo każdą jednostkę w dowolnym miejscu - nawet w bezpośrednim sąsiedztwie czarnej dziury. Olbrzymie i słabo uzbrojone mogą być używane jako baza ofensyw o dalekim zasięgu, ale strata jednostki może pozbawić taką daleko wysuniętą flotę możliwości uzupełnienia paliwa i amunicji. Doki remontowe najlepiej trzymać za linią frontu, a przemieszczać wyłącznie w celu niesienia pomocy największym i najbardziej potrzebującym wsparcia jednostkom. Ponieważ bar-dzo łatwo je zniszczyć wymagają ciągłej silnej eskorty.

Transportowce (TR)



Transportowce przewożą jednostki naziemne i desantują je na innych światach. Najsłabsze w starciu, jednocześnie najważniejsze i niezbędne do odniesienia zwycięstwa. Nie możesz wygrać, jeśli ich nie masz. Chroń je więc starannie, bo strata Transportowca to również strata jednostek wiezionych w jego wnętrzu: kilkakrotnie cenniejszych niż sam Transportowiec. Otaczaj je eskortą lekkich okrętów, bo zapłacisz wysoką cenę, kiedy do samotnego Transportowca dobiorą się okręty przeciwnika.

JEDNOSTKI LĄDOWE

Opancerzony Pojazd Bojowy (AFV)



Opancerzony Pojazd Bojowy jest podstawowym wyposażeniem pancernych jednostek wszystkich ras. Są pancerną pięścią i głównym elementem każdego ataku. Najlepsze w terenie otwartym, ponoszą ciężkie straty w obrębie miast, czy atakując dobrze umocnione pozycje. Te najszybciej poruszające się maszyny do zabijania są faktycznie najefektywniejszą bronią lądową, jednak ich powolność naraża na straty w przypadku spotkania z Myśliwcami i innymi pojazdami opancerzonymi.

Myśliwce (TK)



Myśliwce to opancerzone jednostki z zamontowanymi na pokładzie działami pulsacyjnymi lub plazmowymi, cechującymi się bardzo dużą przebijalnością pancerzy. Nie mają wieżyczek i są dość słabo opancerzone. Doskonałe w zasadzkach i kontratakach, najlepiej sprawdzają się w zespołach, kiedy doganiają i osaczają znacznie droższe Opancerzone Pojazdy Bojowe. Sprawdzają się też w walce z pojazdami szturmowymi. Słabe w obronie, jednostki te są znacznie szybsze i zabierają na pokład więcej amunicji niż Opancerzony Pojazd Bojowy.

Pojazd Szturmowy (AV)



Duży kaliber głównego uzbrojenia Pojazdów Szturmowych czyni je bardzo przydatnymi podczas ataku na mniejsze cele. Są dostatecznie dobrze uzbrojone, żeby przetrwać atak piechoty lub bezpośrednie starcie. Najbardziej efektywne w walce przeciw piechocie i artylerii. Ze względu na dość duży rozrzut mniej skuteczne w ataku na Opancerzone Pojazdy Bojowe i Myśliwce.

Artyleria (AT)



Artyleria jest bronią wsparcia. Kiedy w pobliżu znajdują się jednostki nieprzyjaciela - otwiera ogień. Czasem kończy atak zanim go w ogóle zacznie. Mając daleki zasięg jest również bardzo efektywna w osłabianiu przeciwnika na dalekie dystanse. Nie mając opancerzenia artyleria powinna być w pierwszej kolejności chroniona przez inne jednostki bojowe.

Artyleria obywatelska (MA)



Artyleria obywatelska jest słabszą wersją regularnej artylerii. Ma mniejszy zasięg i mniejszą siłę niszczącą. Posiada te same funkcje będąc bardzo efektywną we wsparciu innych jednostek bojowych - na przykład przy zdobywaniu miast. Tańsze niż normalna artyleria, jednostki artylerii obywatelskiej są bardzo lojalne, odmawiając opuszczenia własnego świata i nie dając się namówić do ewakuacji. Oddział artylerii obywatelskiej można zorganizować w pobliżu kompleksu wojskowego lub miasta.

Artyleria zmechanizowana (MB)



Artyleria zmechanizowana jest w stanie wspomagać atakujące Opancerzone Pojazdy Bojowe i Pojazdy Szturmowe podążając za nimi. Dzieje się to kosztem zmniejszenia siły ognia w stosunku do artylerii niezmechanizowanej. Jest też od niej droższa, a pancerze pomagające przetrwać na polu bitwy ograniczają jej donośność.

Obrona Przeciwlotnicza (AD)



Obrona Przeciwlotnicza jest potrzebna do ochrony jednostek przed atakami Lotnictwa. Staje się podwójnie cenna, kiedy rozmieścimy ją i zlecimy obronę takich kluczowych punktów, jak kompleksy wojskowe.

Ciężka piechota (HI)



Ciężka piechota porusza się bardzo wolno, jest wyposażona w broń przeciwpancerną, która pozwala jej przetrwać na polu bitwy, zdominowanym przez Opancerzone Pojazdy Bojowe wroga. Rozlokowana w obrębie miasta staje się bardzo groźnym przeciwnikiem dla wszystkich rodzajów jednostek napastniczych.

Piechota (LI)



Piechota jest wciąż najbardziej efektywna biorąc pod uwagę koszta w utrzymywaniu pozycji. Jeśli wykorzysta się ją w połączeniu z innymi rodzajami jednostek: artylerią, czy bronią pancerną, jest w stanie utrzymać każdą pozycję i zabezpieczyć flanki przed niespodziewanym atakiem.

Piechota obywatelska (MI)



Piechota obywatelska jest tania, może być sformowana w pobliżu kompleksu wojskowego lub miasta i jest wciąż dostatecznie silna, by dobrze walczyć.

Nie dające się ewakuować jednostki piechoty obywatelskiej walczą wręcz fanatycznie w obronie swoich planet. Podczas inwazji świata te niedrogie jednostki mogą znacznie opóźnić ofensywę o wiele silniejszych sił wroga, w celu umożliwienia ewakuacji innym jednostkom. Tak jak w przypadku regularnej piechoty, ich efektywność podwaja się w połączeniu z artylerią.

LOTNICTWO

Wsparcie powietrzne (AS)



Jednostki wsparcia powietrznego nie mogą same atakować, mogą się jedynie bronić, jeśli zostaną zaatakowane. Jeśli nad jednostką wroga, która ma być zaatakowana znajdzie się jednostka wsparcia - podczas ataku będzie w nim uczestniczyć. A więc aby wzmocnić własną ofensywę przenoś je nad te jednostki wroga, na które planujesz uderzyć.

Myśliwce (FT)



Myśliwce bronią własne jednostki przed atakami myśliwców przeciwnika. Daj swoim myśliwcom wolną rękę, by mogły zniszczyć myśliwce wroga zanim te zabiorą się za resztę twojego lotnictwa. Możesz je również trzymać w pobliżu własnych bombowców, żeby mogły w porę przechwycić atakujących.

Powietrzni zwiadowcy (FS)



Te jednostki powietrzne są przeznaczone do przekazywania własnej artylerii informacji na temat pozycji zajmowanych przez nieprzyjaciela. Jeśli Zwiadowca znajdzie się bezpośrednio nad taką jednostką, salwy artylerii skierowane na nią, są wtedy znacznie skuteczniejsze. Jednostki wsparcia powietrznego nie mogą same atakować, mogą się jedynie bronić, jeśli zostaną zaatakowane.

Bombowiec (TB)



Bombowce zrzucają bomby na przeciwnika. Skutki takiego ataku są natychmiastowe, jednak bombowce są narażone na ostrzał artylerii przeciwlotniczej. Używaj bombowców do atakowania osłabionych sił nieprzyjaciela i niszczenia uszkodzonych jednostek zanim zostaną naprawione.

JEDNOSTKI SPECJALISTYCZNE

Jednostki specjalistyczne każdej z ras różnią się między sobą. Każda z nich ma do odegrania inną rolę, co mądry dowódca może dobrze wykorzystać.

AWAC (Flota)



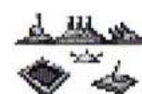
Jednostki dowództwa i wywiadu rozszerzają możliwości każdej jednostki o jedno pole gry. Czyni to je najbardziej użytecznymi w działaniach z dużymi formacjami wojskowymi.

Blood Skimmer (Xritranie)



Blood Skimmer to jednostka lotnictwa wyposażona w broń biologiczną i chemiczną - najbardziej skuteczną w działaniach przeciw od-działom piechoty.

Pole Minowe (Cephianie)



Cephiańskie Pole Minowe to zespól zakamuflowanych bunkrów i automatycznych dział, które przeciwnik może dostrzec dopiero, kiedy znajdzie się w jego pobliżu. Wtedy otwierany jest do nich ogień z wszystkich dział. Jest dostatecznie silne, by całkowicie zniszczyć jednostkę, a nawet uszkodzić Opancerzony Pojazd Bojowy zanim zostanie zmiecione z powierzchni ziemi. Kilka Pól Minowych może całkowicie zablokować dużą ofensywę, co pozwoli zyskać na czasie i lepiej się ufortyfikować.

Inżynierowie (Dragonianie)



Inżynierowie są mistrzami umocnień i obrony, konstruując zabezpieczenia i osłony przed wszystkimi, znanymi we Wszechświecie rodzajami broni. Dzięki temu gadzia piechota jest jeszcze bardziej skuteczna. Po każdej turze, w której nie wykonują ruchu, ich wartość obronna rośnie.

Ul. (Xritranie)



Ul. (Hive) jest połączeniem Doku Remontowego i Transportowca. Ma jednocześnie siłę ognia porównywalną z krążownikiem. Są silne, użyteczne w prawie każdej sytuacji. Są też celem, który w pierwszej kolejności atakują przeciwnicy. Będąc jednostkami wielofunkcyjnymi są też relatywnie drogie i wymagające ochrony niszczycieli eskortowych (DE) i ścigaczy artyleryjskich. Ich uzbrojenie pozwala dostarczyć jednostki desantowe w rejon planety i kontrolować przestrzeń wokół jej. Włączone do większej floty mogą służyć jako doki remontowe, rezerwa ognia i transport dla oddziałów mających zdobyć mniejsze planety. Używaj ich jako centrów floty Xritran, bądź jednak bardzo ostrożny, bo utrata Ula i tuzina jednostek naziemnych będzie bardzo odczuwalna.

Myśliwi (Hressanie)



Opancerzone i uzbrojone czołgi są załogowymi jednostkami służącymi piechocie do obrony przed Opancerzonymi Pojazdami Bojowymi (AFV). Poszukują opancerzonych jednostek i atakują je. Najlepsi w zespole, hressańscy Myśliwi mogą osaczyć Opancerzony Pojazd Bojowy.

Kwiaty Śmierci (Schleinelanie)



Formacja ta to wyjątkowo dalekosiężna, lecz jednocześnie mało ruchliwa artyleria, której podstawowym zadaniem jest atakowanie zbliżających się jednostek i niszczenie już walczących oddziałów nieprzyjaciela. O wiele bardziej estetyczne niż zwykła artyleria, sprawiają, że Schleinelanie mogą rządzić śmiertelną mieszanką formy i funkcji.

Jeździec (Khailanie)



Khailańscy Jeźdźcy są szybką, słabo uzbrojoną piechotą, która unika starć z innymi jednostkami bojowymi, specjalizując się w atakowaniu jednostek produkcyjnych.

Platforma (Dragonianie)



Platformy to otwarte, słabo zabezpieczone asteroidy. Są wyposażone w broń porównywalną z pancernikiem, są jednak znacznie słabiej zabezpieczone. Atrybutem Platformy powolnej jak Monitor, jest jej niezbyt wygórowana cena. Dragonianie są w stanie zbudować taką jednostkę za cenę niewiele przewyższającą koszt budowy krążownika. Chociaż słabsze w statycznej obronie, spełniają w zasadzie te same zadania, co Monitor. Mogą być bardzo skuteczne w połączeniu z jednym lub więcej pancernikami.

STATYSTYKA JEDNOSTEK

Jednostki kosmiczne

Cephiańskie jednostli kosmiczne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	JDY3245F	1	3	3	40	9	3	13	0	0	32	12
BB	Battleship	JDY 3478L	2	4	3	50	10	3	14	0	0	34	13
BB	Battleship	JDY 3654M	3	4	4	55	10	4	16	0	0	35	15
BB	Battleship	JDY 3821N	4	5	4	55	10	4	17	0	0	38	16
BB	Battleship	JDY 3978Q	5	5	5	60	10	5	19	0	0	40	18
BB	Battleship	JDY4038Y	6	7	6	70	10	6	22	0	0	44	19
CA	Cruiser	NYE 21G	1	5	2	36	9	2	9	0	0	16	12
CA	Cruiser	NYE 24H	2	6	2	45	10	2	10	0	0	18	14
CA	Cruiser	NYE25U	3	7	3	50	10	3	11	0	0	20	16
CA	Cruiser	NYE26J	4	8	3	60	9	3	14	0	0	22	18
CA	Cruiser	NYE28D	5	9	4	70	9	4	15	0	0	24	20
CA	Cruiser	NYE29Y	6	9	4	70	11	4	16	0	0	25	21
DD	Destroyer	SD 1354A	1	7	1	42	7	1	3	6	0	13	12
DD	Destroyer	SD1498B	2	8	2	44	8	1	4	7	0	13	14
DD	Destroyer	SD1589C	3	8	2	50	8	2	5	8	0	14	15
DD	Destroyer	SD1743D	4	9	2	50	8	2	5	9	0	15	17
DD	Destroyer	SD1852E	5	10	3	60	8	2	6	10	0	16	19
DD	Destroyer	SD1934F	6	11	3	60	8	3	6	11	0	17	20
TR	Transport	AJK1	1	4	1	35	2	1	2	0	5	3	2
TR	Transport	AJK2	2	5	1	40	2	1	2	0	6	3	3
TR	Transport	AJK3	3	6	1	45	2	1	3	0	7	4	4
TR	Transport	AJK4	4	7	1	56	2	1	3	0	8	4	4
TR	Transport	AJK5	5	8	1	56	3	1	3	0	8	4	4
TR	Transport	AJK6	6	9	1	56	4	1	3	0	9	4	4
MB	Missile Boat	SM 234J	1	4	3	32	8	2	2	6	0	3	8
MB	Missile Boat	SM 251C	2	4	3	36	8	3	2	7	0	4	9
MB	Missile Boat	SM 256G	3	4	4	36	8	4	3	8	0	5	10

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
MB	Missile Boat	SM 257H	4	5	4	42	8	4	3	9	0	6	11
MB	Missile Boat	SM 258K	5	5	5	44	8	5	4	10	0	7	12
MB	Missile Boat	SM 267N	6	7	6	60	8	5	4	11	0	8	13
MT	Manned Torpedo	Fear 1	1	4	1	24	1	1	8	0	0	7	8
MT	Manned Torpedo	Fear 2	2	5	1	28	1	1	9	0	0	8	8
MT	Manned Torpedo	Fear 3	3	6	1	30	1	1	10	0	0	9	8
MT	Manned Torpedo	Fear 4	4	6	1	30	1	1	11	0	0	10	8
MT	Manned Torpedo	Fear 5	5	7	1	40	1	1	13	0	0	12	8
MT	Manned Torpedo	Fear 6	6	8	1	45	1	1	14	0	0	15	8
REC	Recon	GC 201A	1	7	4	99	2	1	2	0	0	2	24
REC	Recon	GC 202B	2	7	5	99	2	1	2	0	0	2	26
REC	Recon	GC 204G	3	7	5	99	2	1	2	0	0	2	28
REC	Recon	GC 206L	4	8	6	99	2	1	2	0	0	3	30
REC	Recon	GC 207S	5	9	6	99	2	1	2	0	0	3	32
REC	Recon	GC 211T	6	10	7	99	2	1	3	0	0	3	34
SS	Subether Ship	Silent Dagger	1	5	2	56	6	1	0	7	0	2	10
SS	Subether Ship	Silent Dagger 2	2	5	2	60	7	1	0	8	0	2	11
SS	Subether Ship	Silent Dagger 3	3	5	2	66	8	1	0	9	0	2	12
SS	Subether Ship	Silent Dagger 4	4	6	2	72	10	1	0	10	0	3	13
SS	Subether Ship	Silent Dagger 5	5	6	2	76	10	1	0	11	0	3	14
SS	Subether Ship	Silent Dagger 6	6	6	2	84	12	1	0	12	0	3	14
ST	Tender	ARC2	1	4	1	40	2	1	0	2	0	15	11
ST	Tender	ASG3	2	4	1	50	2	1	0	2	0	16	15
ST	Tender	BCT5	3	5	1	55	2	1	0	3	0	17	16
ST	Tender	EDR4	4	5	1	60	2	1	0	4	0	18	17
ST	Tender	JMk7	5	5	1	66	2	1	0	5	0	19	18
ST	Tender	LNP9	6	5	1	72	2	1	0	5	0	19	19

Dragoniańskie jednostki kosmiczne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Anaconda	1	3	3	40	7	3	12	0	0	36	13
BB	Battleship	Anaconda Eye	2	3	3	45	8	3	14	0	0	38	14
BB	Battleship	Anaconda Heart	3	4	4	54	8	4	16	0	0	42	15
BB	Battleship	Anaconda Fang	4	4	4	56	8	4	18	0	0	44	17
BB	Battleship	Anaconda Venom	5	5	5	60	9	5	20	0	0	46	18
BB	Battleship	Anaconda Bite	6	6	6	66	8	6	22	0	0	50	19
CA	Cruiser	Python	1	4	2	36	6	2	9	0	0	19	15
CA	Cruiser	Python Eye	2	5	2	42	6	2	10	0	0	21	17
CA	Cruiser	Python Heart	3	6	3	46	6	3	12	0	0	23	18
CA	Cruiser	Python Fang	4	7	3	50	6	3	13	0	0	24	20
CA	Cruiser	Python Venom	5	8	4	65	9	4	14	0	0	25	21
CA	Cruiser	Python Slayer	6	9	4	72	9	4	15	0	0	27	22
CL	Light Cruiser	Cobra Ear	1	5	2	44	8	2	7	2	0	16	8
CL	Light Cruiser	Cobra Fang	2	6	2	54	8	2	8	2	0	18	9
CL	Light Cruiser	Cobra Eye	3	7	2	56	8	2	9	2	0	19	10
CL	Light Cruiser	Cobra Tooth	4	8	2	64	9	2	9	2	0	21	10
CL	Light Cruiser	Cobra Heart	5	9	2	66	10	2	10	3	0	22	11
CL	Light Cruiser	Cobra Venom	6	11	2	72	10	2	10	3	0	23	12
DD	Destroyer	Iguana	1	6	2	52	5	1	2	6	0	13	13
DD	Destroyer	Iguana 2	2	6	2	58	6	1	2	7	0	13	15
DD	Destroyer	Iguana 3	3	7	2	66	6	2	2	8	0	14	17
DD	Destroyer	Iguana 4	4	8	2	76	6	2	2	9	0	15	19
DD	Destroyer	Iguana 5	5	9	3	80	7	2	3	10	0	16	21
DD	Destroyer	Iguana 6	6	9	2	72	7	2	3	11	0	17	26
DD	Destroyer	Rattler Ear	1	6	2	48	6	1	1	6	0	13	18
DD	Destroyer	Rattler Eye	2	7	2	52	6	1	1	7	0	14	19
DD	Destroyer	Rattler Fang	3	8	2	60	6	2	2	8	0	15	20
DD	Destroyer	Rattler Tail	4	9	2	60	6	2	2	9	0	16	21
DD	Destroyer	Rattler Tooth	5	10	3	66	7	2	3	10	0	17	22
DD	Destroyer	Rattler Venom	6	11	3	72	8	3	3	11	0	18	24
DE	Destroyer Escort	Viper	1	7	2	66	5	1	5	1	0	3	28
DE	Destroyer Escort	Viper 2	2	8	2	72	6	1	5	1	0	4	30

Dragoniańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
DE	Destroyer Escort	Viper 3	3	9	2	80	7	1	6	2	0	4	32
DE	Destroyer Escort	Viper 4	4	9	2	80	8	1	6	2	0	5	34
DE	Destroyer Escort	Viper 5	5	10	2	88	9	1	7	2	0	5	36
DE	Destroyer Escort	Viper 6	6	11	2	99	9	1	8	2	0	6	38
GB	GunBoat	Asp	1	7	2	30	4	1	4	1	0	2	30
GB	GunBoat	Asp 2	2	7	2	40	4	1	4	2	0	2	32
GB	GunBoat	Asp 3	3	8	2	50	5	1	5	2	0	2	34
GB	GunBoat	Asp 4	4	9	2	60	5	1	5	2	0	2	36
GB	GunBoat	Asp 5	5	10	3	70	5	1	6	2	0	2	39
GB	GunBoat	Asp 6	6	11	3	72	5	1	6	3	0	2	42
TR	Transport	Newt	1	4	1	36	2	1	3	0	6	4	3
TR	Transport	Newt 2	2	5	1	44	2	1	3	0	7	4	3
TR	Transport	Newt 3	3	5	1	50	3	1	3	0	7	5	4
TR	Transport	Newt 4	4	6	1	55	3	1	4	0	8	5	4
TR	Transport	Newt 5	5	7	1	60	3	1	5	0	8	6	5
TR	Transport	Newt 6	6	7	1	60	3	1	5	0	10	6	5
MB	Missile Boat	Raptor 1	1	4	3	32	8	2	2	6	0	6	6
MB	Missile Boat	Raptor 2	2	4	3	36	8	3	2	7	0	7	7
MB	Missile Boat	Raptor 3	3	4	4	42	8	4	3	7	0	8	8
MB	Missile Boat	Raptor 4	4	4	4	46	8	4	3	8	0	9	9
MB	Missile Boat	Raptor 5	5	5	5	50	8	5	3	9	0	10	9
MB	Missile Boat	Raptor 6	6	6	6	55	9	5	4	10	0	11	9
MN	Monitor	Bronto 1	1	2	2	20	10	2	10	0	0	12	9
MN	Monitor	Bronto 2	2	2	3	24	10	3	11	0	0	12	9
MN	Monitor	Bronto 3	3	2	3	30	12	3	12	0	0	12	10
MN	Monitor	Bronto 4	4	3	3	32	12	3	15	0	0	12	12
MN	Monitor	Bronto 5	5	3	4	36	12	4	16	0	0	13	13
MN	Monitor	Bronto 6	6	4	4	40	16	4	18	0	0	15	15
OS	Orbital Station	Tyranno 1	1	0	4	0	14	2	10	1	0	20	15
OS	Orbital Station	Tyranno 2	2	0	4	0	14	2	10	2	0	20	17
OS	Orbital Station	Tyranno 3	3	0	4	0	14	2	10	3	0	20	18
OS	Orbital Station	Tyranno 4	4	0	4	0	16	2	10	7	0	20	18
OS	Orbital Station	Tyranno 5	5	0	4	0	20	2	10	7	0	20	19

Dragoniańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
OS	Orbital Station	Tyranno 6	6	0	4	0	20	3	12	10	0	20	20
ST	Tender	Nest 1	1	3	1	36	2	1	3	0	0	15	15
ST	Tender	Nest 2	2	3	1	40	2	1	3	0	0	16	17
ST	Tender	Nest 3	3	3	1	44	4	1	4	0	0	17	18
ST	Tender	Nest 4	4	4	1	49	4	1	4	0	0	19	19
ST	Tender	Nest 5	5	5	2	55	4	1	5	0	0	20	20
ST	Tender	Nest 6	6	6	2	60	4	1	5	3	0	21	21
VX	Vortex Ship	Vortex Ship 1	1	4	2	40	8	2	7	7	0	6	4
VX	Vortex Ship	Vortex Ship 2	2	4	2	55	12	2	8	7	0	7	4
VX	Vortex Ship	Vortex Ship 3	3	5	3	64	12	3	9	9	0	8	5
VX	Vortex Ship	Vortex Ship 4	4	6	4	70	15	3	9	11	0	8	5
VX	Vortex Ship	Vortex Ship 5	5	7	4	75	18	4	11	13	0	9	6
VX	Vortex Ship	Vortex Ship 6	6	8	5	80	20	5	13	14	0	10	8
RC	Recon	Chameleon 1	1	5	5	99	3	1	1	0	0	3	30
RC	Recon	Chameleon 2	2	6	5	99	4	1	2	0	0	3	32
RC	Recon	Chameleon 3	3	7	5	99	5	1	3	0	0	4	34
RC	Recon	Chameleon 4	4	8	6	99	5	1	4	0	0	5	36
RC	Recon	Chameleon 5	5	9	6	99	5	1	4	0	0	5	38
RC	Recon	Chameleon 6	6	10	7	99	6	1	5	0	0	5	40

Jednostki kosmiczne Floty

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Enterprise A	3	5	4	80	11	4	18	0	0	34	14
BB	Battleship	Enterprise B	4	6	4	82	12	4	20	0	0	38	16
BB	Battleship	Enterprise C	5	7	5	88	18	5	23	0	0	44	18
BB	Battleship	Enterprise D	6	8	6	99	14	6	25	0	0	48	20
BB	Battleship	Lexington Mk I	1	3	3	50	8	3	12	0	0	30	12
BB	Battleship	Lexington Mk II	2	4	3	60	9	3	14	0	0	32	13
BB	Battleship	Lexington MK III	3	5	4	66	10	4	16	0	0	34	14
BB	Battleship	Lexington MK IV	4	6	4	70	9	4	19	0	0	36	15
BB	Battleship	Lexington Mk V	5	8	5	72	12	5	20	0	0	38	16
BB	Battleship	Lexington Mk VI	6	9	5	80	15	5	23	0	0	42	18

Jednostki kosmiczne Floty, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Essex Mk I	1	3	3	48	7	3	11	0	0	30	12
BB	Battleship	Essex Mk II	2	4	3	55	7	3	13	0	0	33	14
BB	Battleship	Essex Mk III	3	5	4	65	7	4	15	0	0	35	16
BB	Battleship	Essex Mk IV	4	6	4	66	8	4	17	0	0	37	18
BB	Battleship	Essex Mk V	5	7	5	70	9	5	19	0	0	40	19
BB	Battleship	Essex Mk VI	6	8	6	72	12	6	21	0	0	42	20
BC	Battle Cruiser	Delos Mk I	1	5	2	44	6	2	11	0	0	16	10
BC	Battle Cruiser	Delos Mk II	2	6	3	48	6	3	12	0	0	18	12
BC	Battle Cruiser	Delos Mk III	3	6	3	55	6	3	13	0	0	20	13
BC	Battle Cruiser	Delos Mk IV	4	7	4	60	7	4	14	0	0	22	14
BC	Battle Cruiser	Delos Mk V	5	8	5	66	9	5	15	0	0	26	15
BC	Battle Cruiser	Delos Mk VI	6	9	5	72	12	5	16	0	0	28	17
CA	Cruiser	Europolis Mk I	1	5	2	42	8	2	9	0	0	16	10
CA	Cruiser	Europolis Mk II	2	6	3	44	8	3	10	0	0	17	11
CA	Cruiser	Europolis Mk III	3	7	3	50	8	3	11	0	0	19	11
CA	Cruiser	Europolis Mk IV	4	8	4	54	9	4	12	0	0	20	11
CA	Cruiser	Europolis Mk V	5	9	4	60	9	4	13	0	0	21	14
CA	Cruiser	Europolis Mk VI	6	10	5	66	12	5	14	0	0	22	15
CA	Cruiser	Jai Kai Mk I	1	5	2	32	5	2	8	0	0	17	14
CA	Cruiser	Jai Kai Mk II	2	6	2	36	6	2	9	0	0	18	15
CA	Cruiser	Jai Kai Mk III	3	7	3	40	6	3	10	0	0	18	16
CA	Cruiser	Jai Kai Mk IV	4	8	3	44	7	3	11	0	0	21	17
CA	Cruiser	Jai Kia Mk V	5	9	4	54	7	4	12	0	0	22	18
CA	Cruiser	Jai Kia Mk VI	6	10	5	64	7	5	13	0	0	24	19
CA	Cruiser	Luna City Mk I	1	6	2	36	7	2	7	1	0	18	12
CA	Cruiser	Luna City Mk II	2	7	3	42	7	3	8	1	0	19	13
CA	Cruiser	Luna City Mk III	3	8	3	48	8	3	9	1	0	20	15
CA	Cruiser	Luna City Mk IV	4	9	4	54	8	4	10	2	0	21	16
CA	Cruiser	Luna City Mk V	5	10	4	66	9	4	11	2	0	22	17
CA	Cruiser	Luna City Mk VI	6	11	5	70	9	5	12	2	0	24	19
CL	Light Cruiser	Marsopolis Mk I	1	7	2	48	6	2	6	1	0	14	8
CL	Light Cruiser	Marsopolis Mk II	2	8	2	54	6	2	7	1	0	15	10
CL	Light Cruiser	Marsopolis Mk III	3	8	2	60	8	2	8	2	0	16	10

Jednostki kosmiczne Floty, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
CL	Light Cruiser	Marsopolis Mk IV	4	9	3	66	8	2	9	2	0	17	10
CL	Light Cruiser	Marsopolis Mk V	5	11	3	72	8	2	10	2	0	18	11
CL	Light Cruiser	Marsopolis Mk VI	6	12	4	84	8	3	11	2	0	19	12
DD	Destroyer	Blucher Mk I	1	7	2	48	8	1	2	6	0	13	12
DD	Destroyer	Blucher Mk II	2	7	2	56	8	1	2	7	0	13	14
DD	Destroyer	Blucher Mk III	3	8	2	66	8	2	3	8	0	14	16
DD	Destroyer	Blucher Mk IV	4	9	2	72	8	2	3	9	0	15	18
DD	Destroyer	Blucher Mk V	5	10	2	78	8	2	4	10	0	16	19
DD	Destroyer	Blucher Mk VI	6	11	2	80	8	2	5	11	0	17	20
DE	Destroyer Escort	Lee Mk I	1	7	2	50	4	1	5	1	0	3	20
DE	Destroyer Escort	Lee Mk II	2	8	2	55	5	1	6	2	0	5	32
DE	Destroyer Escort	Lee Mk III	3	9	2	60	6	1	7	2	0	5	34
DE	Destroyer Escort	Lee Mk IV	4	10	2	65	6	1	8	1	0	5	36
DE	Destroyer Escort	Lee MK V	5	11	2	75	7	1	9	2	0	6	38
DE	Destroyer Escort	Lee Mk VI	6	12	3	80	8	1	9	3	0	8	40
GB	GunBoat	Stuart Mk I	1	8	2	44	4	1	4	2	0	1	32
GB	GunBoat	Stuart Mk II	2	9	2	55	5	1	4	2	0	2	35
GB	GunBoat	Stuart Mk III	3	10	2	66	5	1	5	2	0	2	37
GB	GunBoat	Stuart Mk IV	4	11	2	77	5	1	5	3	0	3	40
GB	GunBoat	Stuart Mk V	5	12	2	88	6	1	6	2	0	3	42
GB	GunBoat	Stuart Mk VI	6	13	2	99	6	1	7	3	0	3	45
TR	Transport	Matilda Mk I	1	4	1	60	2	1	2	0	6	5	2
TR	Transport	Matilda Mk II	2	5	1	60	2	1	2	0	7	5	5
TR	Transport	Matilda Mk III	3	6	1	64	2	1	2	0	8	5	5
TR	Transport	Matilda Mk IV	4	7	1	68	2	1	2	0	9	6	5
TR	Transport	Matilda Mk V	5	9	2	75	2	1	3	0	10	8	5
TR	Transport	Matilda Mk VI	6	10	2	80	2	1	3	0	12	8	6
TR	Transport	Spee Mk I	1	6	1	50	2	1	1	1	4	1	1
TR	Transport	Spee Mk II	2	7	1	60	2	1	1	1	4	1	1
TR	Transport	Spee Mk III	3	8	2	60	2	1	1	1	5	1	1
TR	Transport	Spee Mk IV	4	9	2	70	2	1	1	1	5	2	2
TR	Transport	Spee Mk V	5	10	2	70	2	1	1	1	6	2	2
TR	Transport	Spee Mk VI	6	11	2	70	4	1	1	1	7	2	2

Jednostki kosmiczne Floty, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
MB	Missile Boat	Cavalier Mk I	1	4	3	36	7	2	1	6	0	8	8
MB	Missile Boat	Cavalier Mk II	2	4	3	40	8	3	1	7	0	8	8
MB	Missile Boat	Cavalier Mk III	3	5	4	44	9	4	1	9	0	8	8
MB	Missile Boat	Cavalier Mk IV	4	5	4	48	10	4	2	10	0	8	8
MB	Missile Boat	Cavalier Mk V	5	5	5	60	10	5	2	11	0	8	8
MB	Missile Boat	Cavalier Mk VI	6	7	6	70	12	5	3	12	0	8	8
MN	Monitor	Bastogne Mk I	1	2	2	30	10	2	12	0	0	14	10
MN	Monitor	Bastogne Mk II	2	3	3	36	14	3	14	0	0	15	10
MN	Monitor	Bastogne Mk III	3	3	3	42	12	3	14	0	0	14	12
MN	Monitor	Bastogne Mk IV	4	3	4	48	12	4	16	0	0	14	14
MN	Monitor	Bastogne Mk V	5	4	4	50	14	4	17	0	0	14	14
MN	Monitor	Bastogne Mk VI	6	5	5	54	15	5	18	0	0	14	14
OS	Orbital Station	Alamo Mk I	1	0	4	0	10	2	10	0	0	16	14
OS	Orbital Station	Alamo Mk II	2	0	4	0	12	2	12	0	0	19	16
OS	Orbital Station	Alamo Mk III	3	0	4	0	12	2	14	0	0	20	18
OS	Orbital Station	Alamo Mk IV	4	0	4	0	10	2	4	12	0	21	19
OS	Orbital Station	Alamo Mk V	5	0	4	0	10	3	6	12	0	23	22
OS	Orbital Station	Alamo Mk VI	6	0	4	0	10	3	12	12	0	22	21
RC	Recon	Blackbird Mk I	1	6	5	99	3	1	2	0	0	1	34
RC	Recon	Blackbird Mk II	2	7	5	99	4	1	2	0	0	2	36
RC	Recon	Blackbird Mk III	3	6	5	99	5	1	3	0	0	3	38
RC	Recon	Blackbird Mk IV	4	8	5	99	5	1	5	0	0	4	42
RC	Recon	Blackbird Mk V	5	9	6	99	5	1	5	0	0	4	44
RC	Recon	Blackbird MI VI	6	10	6	99	6	1	6	0	0	4	46
RC	Recon	Carson Mk I	1	7	4	99	1	1	1	0	0	2	32
RC	Recon	Carson Mk II	2	8	4	99	1	1	1	0	0	2	34
RC	Recon	Carson Mk III	3	9	5	99	1	1	1	0	0	2	36
RC	Recon	Carson Mk IV	4	10	5	99	1	1	1	0	0	2	38
RC	Recon	Carson Mk V	5	11	6	99	1	1	1	0	0	2	40
RC	Recon	Carson Mk VI	6	12	6	99	1	1	1	0	0	2	42
SS	Subether Ship	Kepper Jack Mk I	1	5	3	60	1	1	1	0	0	8	8
SS	Subether Ship	Kepper Jack Mk II	2	6	3	65	1	1	1	0	0	8	8
SS	Subether Ship	Kepper Jack Mk III	3	6	3	70	1	1	1	0	0	8	8

Jednostki kosmiczne Floty, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
SS	Subether Ship	Kepper Jack Mk IV	4	7	4	75	2	1	1	0	0	8	8
SS	Subether Ship	Kepper Jack Mk V	5	7	4	80	2	1	2	0	0	8	8
SS	Subether Ship	Kepper Jack Mk VI	6	8	4	88	2	1	3	0	0	8	8
ST	Tender	Guderian Mk I	1	4	2	44	2	1	1	0	0	12	12
ST	Tender	Guderian Mk II	2	4	2	48	2	1	2	0	0	13	13
ST	Tender	Guderian Mk III	3	5	2	50	2	1	2	0	0	14	14
ST	Tender	Guderian Mk IV	4	5	2	60	2	1	3	0	0	15	15
ST	Tender	Guderian Mk V	5	6	2	60	2	1	4	0	0	17	16
ST	Tender	Guderian Mk VI	6	9	2	60	2	1	5	0	0	18	17

Hressańskie jednostki kosmiczne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Tiger	1	3	3	60	9	3	13	0	0	25	12
BB	Battleship	Tiger Beta	2	4	3	66	10	3	14	0	0	28	13
BB	Battleship	Tiger Gamma	3	5	4	72	10	4	15	0	0	32	15
BB	Battleship	Tiger Delta	4	6	4	72	11	4	17	0	0	38	17
BB	Battleship	Tiger Epsilon	5	7	5	72	11	5	18	0	0	40	18
BB	Battleship	Tiger Omega	6	9	6	80	11	6	21	0	0	44	19
CA	Cruiser	Leopard	1	5	2	45	6	2	9	0	0	14	14
CA	Cruiser	Leopard Beta	2	6	3	50	8	3	10	0	0	15	16
CA	Cruiser	Leopard Gamma	3	7	3	55	8	3	11	0	0	16	18
CA	Cruiser	Leopard Delta	4	8	4	60	9	4	12	0	0	17	20
CA	Cruiser	Leopard Epsilon	5	9	4	66	9	4	13	0	0	18	22
CA	Cruiser	Leopard Omega	6	10	5	72	10	5	14	0	0	19	24
CL	Light Cruiser	Cheetah Alpha	1	6	2	40	7	2	8	2	0	16	12
CL	Light Cruiser	Cheetah Beta	2	7	3	42	7	3	9	2	0	17	13
CL	Light Cruiser	Cheetah Gamma	3	8	3	48	8	3	10	2	0	18	14
CL	Light Cruiser	Cheetah Delta	4	9	3	54	8	3	11	2	0	19	16
CL	Light Cruiser	Cheetah Epsilon	5	10	3	60	8	3	12	2	0	20	17
CL	Light Cruiser	Cheetah Omega	6	11	4	74	9	4	13	3	0	21	18
DD	Destroyer	Puma	1	7	2	70	5	1	2	6	0	13	12
DD	Destroyer	Puma Beta	2	8	2	72	6	1	2	7	0	13	13

Hressańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
DD	Destroyer	Puma Omega	3	9	2	76	6	2	3	8	0	14	15
DD	Destroyer	Puma Delta	4	10	2	78	7	2	3	9	0	15	17
DD	Destroyer	Puma Epsilon	5	11	2	80	7	2	3	10	0	16	19
DD	Destroyer	Puma Gamma	6	12	2	84	8	2	4	11	0	17	20
DE	Destroyer Escort	Lion Alpha	1	6	2	55	7	1	1	3	0	3	28
DE	Destroyer Escort	Lion Beta	2	7	2	60	7	1	2	3	0	3	30
DE	Destroyer Escort	Lion Gamma	3	8	2	65	7	1	1	4	0	3	32
DE	Destroyer Escort	Lion Delta	4	9	2	70	8	1	2	4	0	4	34
DE	Destroyer Escort	Lion Epsilon	5	10	3	75	8	2	2	5	0	6	36
DE	Destroyer Escort	Lion Omega	6	11	3	80	8	2	3	5	0	6	38
GB	GunBoat	Panther	1	8	2	72	5	1	4	2	0	1	32
GB	GunBoat	Panther Beta	2	9	2	70	5	1	5	2	0	1	34
GB	GunBoat	Panther Gamma	3	10	2	70	5	1	5	2	0	1	36
GB	GunBoat	Panther Delta	4	11	2	72	5	2	6	2	0	1	38
GB	GunBoat	Panther Epsilon	5	12	2	72	5	2	6	2	0	1	40
GB	GunBoat	Panther Omega	6	14	2	72	5	2	7	3	0	1	42
TR	Transport	Hyena	1	5	1	50	2	1	1	0	6	6	4
TR	Transport	Hyena Beta	2	5	1	55	2	1	2	0	6	7	5
TR	Transport	Hyena Gamma	3	6	1	60	2	1	2	0	7	8	6
TR	Transport	Hyena Delta	4	7	1	70	2	1	3	0	8	9	6
TR	Transport	Hyena Epsilon	5	8	1	72	2	1	3	0	9	9	7
TR	Transport	Hyena Omega	6	9	1	80	2	1	3	0	11	10	8

Hressańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
MB	Missile Boat	Shadow Cat Alpha	1	5	3	32	6	3	3	4	0	4	12
MB	Missile Boat	Shadow Cat Beta	2	5	3	38	7	3	3	5	0	12	4
MB	Missile Boat	Shadow Cat Gamma	3	6	4	42	7	4	4	6	0	5	12
MB	Missile Boat	Shadow Cat Delta	4	6	5	44	8	5	4	7	0	12	5
MB	Missile Boat	Shadow Cat Epsilon	5	6	5	48	9	5	5	8	0	6	14
MB	Missile Boat	Shadow Cat Omega	6	6	5	54	9	5	5	9	0	15	6
OS	Orbital Station	Sabretooth Alpha	1	0	4	0	10	3	9	0	0	15	14
OS	Orbital Station	Sabretooth Beta	2	0	4	0	12	3	11	0	0	16	15
OS	Orbital Station	Sabretooth Gamma	3	0	4	0	12	3	13	0	0	16	16
OS	Orbital Station	Sabretooth Delta	4	0	4	0	12	4	15	0	0	17	17
OS	Orbital Station	Sabretooth Epsilon	5	0	4	0	12	4	17	0	0	18	18
OS	Orbital Station	Sabretooth Omega	6	0	4	0	12	4	20	0	0	19	19
RC	Recon	Wild Cat Alpha	1	6	5	99	1	1	0	1	0	1	24
RC	Recon	Wild Cat Beta	2	7	5	99	2	1	0	1	0	1	26
RC	Recon	Wild Cat Gamma	3	8	5	99	2	1	0	1	0	2	28
RC	Recon	Wild Cat Delta	4	8	6	99	2	1	0	2	0	2	30
RC	Recon	Wild Cat Epsilon	5	9	6	99	2	1	0	2	0	3	32
RC	Recon	Wild Cat Omega	6	10	7	99	2	1	0	3	0	4	34
ST	Tender	Lioness	1	4	1	44	2	1	2	0	0	12	12
ST	Tender	Lioness Beta	2	4	1	50	2	1	2	0	0	14	14
ST	Tender	Lioness Gamma	3	5	1	50	2	1	2	0	0	16	15
ST	Tender	Lioness Delta	4	5	1	54	2	1	2	0	0	17	17
ST	Tender	Lioness Epsilon	5	6	1	60	2	1	3	0	0	19	18
ST	Tender	Lioness Omega	6	7	1	72	2	1	4	0	0	20	19

Khaliańskie jednostki kosmiczne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Weasel 1	1	4	3	40	12	3	13	0	0	28	12
BB	Battleship	Weasel 2	2	4	3	44	12	3	15	0	0	29	14
BB	Battleship	Weasel 3	3	5	4	48	12	4	16	0	0	32	15
BB	Battleship	Weasel 4	4	5	4	54	12	4	18	0	0	35	17

Khaliańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Weasel 5	5	5	5	60	12	5	21	0	0	38	18
BB	Battleship	Weasel 6	6	7	6	66	12	6	23	0	0	40	19
CA	Cruiser	Minx 1	1	3	3	42	10	3	9	0	0	14	13
CA	Cruiser	Minx 2	2	4	3	46	10	3	10	0	0	15	14
CA	Cruiser	Minx 3	3	5	3	50	10	3	11	0	0	16	15
CA	Cruiser	Minx 4	4	5	4	56	10	3	12	0	0	17	16
CA	Cruiser	Minx 5	5	6	4	60	10	4	13	0	0	20	18
CA	Cruiser	Minx 6	6	7	4	66	10	4	14	2	0	21	20
CL	Light Cruiser	Ferret 1	1	4	3	44	8	2	7	0	0	14	7
CL	Light Cruiser	Ferret 2	2	5	3	48	8	2	8	0	0	15	8
CL	Light Cruiser	Ferret 3	3	5	3	56	8	2	9	0	0	16	9
CL	Light Cruiser	Ferret 4	4	6	3	64	8	2	10	0	0	17	11
CL	Light Cruiser	Ferret 5	5	7	4	70	8	3	10	0	0	18	12
CL	Light Cruiser	Ferret 6	6	9	4	74	8	3	11	0	0	19	14
DD	Destroyer	Rat 1	1	7	2	48	8	1	2	6	0	13	12
DD	Destroyer	Rat 2	2	8	2	54	8	1	2	7	0	13	13
DD	Destroyer	Rat 3	3	8	2	58	8	2	2	8	0	14	15
DD	Destroyer	Rat 4	4	9	2	64	8	2	3	9	0	15	17
DD	Destroyer	Rat 5	5	10	2	70	8	2	3	10	0	16	18
DD	Destroyer	Rat 6	6	10	2	77	8	2	3	11	0	17	20
DE	Destroyer Escort	Mouse 1	1	6	2	48	5	1	3	2	0	3	22
DE	Destroyer Escort	Mouse 2	2	6	2	48	5	1	5	1	0	3	24
DE	Destroyer Escort	Mouse 3	3	7	2	50	5	1	6	2	0	3	26
DE	Destroyer Escort	Mouse 4	4	8	2	65	5	1	7	1	0	4	28
DE	Destroyer Escort	Mouse 5	5	9	2	64	6	1	7	2	0	4	30
DE	Destroyer Escort	Mouse 6	6	11	2	68	6	1	8	2	0	5	33
TR	Transport	Carnivore 1	1	4	1	60	4	1	2	0	5	4	4

Khaliańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
TR	Transport	Carnivore 2	2	5	1	60	4	1	3	0	5	4	4
TR	Transport	Carnivore 3	3	5	1	65	5	1	4	0	6	4	4
TR	Transport	Carnivore 4	4	6	2	65	5	1	5	0	8	4	4
TR	Transport	Carnivore 5	5	7	3	65	5	1	6	0	9	4	4
TR	Transport	Carnivore 6	6	9	3	65	5	1	7	0	10	4	4
MB	Missile Boat	Skunk 1	1	4	3	36	8	2	2	6	0	5	8
MB	Missile Boat	Skunk 2	2	4	3	40	8	3	2	7	0	5	8
MB	Missile Boat	Skunk 3	3	5	4	42	8	4	2	8	0	5	8
MB	Missile Boat	Skunk 4	4	5	4	44	8	4	3	9	0	5	8
MB	Missile Boat	Skunk 5	5	6	5	50	8	5	3	10	0	5	8
MB	Missile Boat	Skunk 6	6	6	5	54	8	5	4	12	0	5	8
RC	Recon	Night Eyes 1	1	6	5	99	1	1	2	0	0	2	28
RC	Recon	Night Eyes 2	2	7	5	99	2	1	3	0	0	2	30
RC	Recon	Night Eyes 3	3	7	5	99	2	1	3	0	0	2	32
RC	Recon	Night Eyes 4	4	8	6	99	2	1	3	0	0	2	3
RC	Recon	Night Eyes 5	5	9	6	99	2	1	3	0	0	2	36
RC	Recon	Night Eyes 6	6	10	7	99	3	1	4	0	0	3	38
ST	Tender	Racoon 1	1	4	1	44	3	1	3	0	0	10	10
ST	Tender	Racoon 2	2	5	1	44	4	1	3	0	0	10	11
ST	Tender	Racoon 3	3	6	1	48	4	1	3	0	0	11	12
ST	Tender	Racoon 4	4	6	1	54	5	1	4	0	0	12	13
ST	Tender	Racoon 5	5	7	1	54	5	1	5	0	0	13	14
ST	Tender	Racoon 6	6	8	1	64	6	1	6	0	0	14	15

Schleinelskie jednostki kosmiczne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Bec Corbin 1	1	3	3	50	8	3	13	0	0	29	12
BB	Battleship	Bec Corbin 2	2	4	3	55	8	3	15	0	0	32	13
BB	Battleship	Bec Corbin 3	3	5	4	60	9	4	17	0	0	35	15
BB	Battleship	Bec Corbin 4	4	5	4	65	9	4	19	0	0	40	17
BB	Battleship	Bec Corbin 5	5	6	5	70	10	5	21	0	0	42	18
BB	Battleship	Bec Corbin 6	6	8	6	80	12	6	22	0	0	45	19

Schleinelskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
MT	Manned Torpedo	Wind	1	5	1	28	1	1	0	8	0	12	16
MT	Manned Torpedo	Tornado	2	6	1	32	1	1	0	9	0	13	18
MT	Manned Torpedo	Storm	3	7	1	36	1	1	0	10	0	14	20
MT	Manned Torpedo	Cyclone	4	8	1	40	1	1	0	11	0	15	22
MT	Manned Torpedo	Typhoon	5	8	1	45	1	1	0	12	0	16	24
MT	Manned Torpedo	Hurricane	6	9	1	50	1	1	0	14	0	17	26
CA	Cruiser	Sword	1	4	3	50	5	2	8	0	0	18	13
CA	Cruiser	Scimitar	2	4	3	54	5	3	9	0	0	22	15
CA	Cruiser	Claymore	3	5	3	64	6	3	11	0	0	26	18
CA	Cruiser	Sabre	4	5	3	60	7	3	10	0	0	24	16
CA	Cruiser	Epee	5	6	4	66	8	4	12	0	0	28	20
CA	Cruiser	Rapier	6	8	4	72	10	4	13	0	0	34	35
CA	Cruiser	Wolf	1	4	3	48	7	2	9	1	0	15	12
CA	Cruiser	Wolf B	2	4	3	54	7	3	10	1	0	16	18
CA	Cruiser	Wolf C	3	4	3	58	7	3	11	2	0	19	14
CA	Cruiser	Wolf E	4	5	3	66	7	3	12	2	0	21	15
CA	Cruiser	Wolf F	5	5	4	70	7	4	13	2	0	24	16
CA	Cruiser	Wolf G	6	8	4	76	7	4	13	2	0	26	18
DD	Destroyer	Mace	1	6	2	55	6	1	2	6	0	12	12
DD	Destroyer	Mace 2	2	7	2	60	6	1	3	7	0	13	13
DD	Destroyer	Mace 3	3	8	2	64	6	2	3	8	0	14	15
DD	Destroyer	Mace 4	4	9	2	70	6	2	3	9	0	15	17
DD	Destroyer	Mace 5	5	9	3	76	7	2	3	10	0	16	19
DD	Destroyer	Mace 6	6	10	3	80	7	2	3	11	0	17	20
DE	Destroyer Escort	Crossbow	1	7	2	60	5	1	5	1	0	3	28
DE	Destroyer Escort	Crossbow 2	2	8	2	66	5	1	6	1	0	4	30
DE	Destroyer Escort	Crossbow 3	3	9	2	72	5	1	6	1	0	5	32
DE	Destroyer Escort	Crossbow 4	4	9	2	80	6	1	7	1	0	4	34
DE	Destroyer Escort	Crossbow 5	5	10	2	99	6	1	8	1	0	8	36
DE	Destroyer Escort	Crossbow 6	6	11	2	99	6	1	9	1	0	9	38
TR	Transport	Lord Brom	1	5	1	50	2	1	2	0	5	2	2
TR	Transport	Lord Mare	2	6	1	60	2	1	2	0	6	2	1
TR	Transport	Lord Nye	3	6	1	72	2	1	3	0	7	3	3

Schleinelskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
TR	Transport	Lord Tain	4	7	1	77	3	1	3	0	8	3	3
TR	Transport	Lord Pose	5	8	1	88	3	1	4	0	9	3	3
TR	Transport	Lord Leit	6	9	1	90	3	1	4	0	10	4	4
MB	Missile Boat	Alexander	1	4	3	30	6	2	2	6	0	6	8
MB	Missile Boat	Caesar	2	4	3	32	6	3	2	7	0	6	8
MB	Missile Boat	Frederick	3	4	4	36	7	4	2	8	0	6	8
MB	Missile Boat	Grant	4	5	4	40	8	4	3	9	0	6	8
MB	Missile Boat	Patton	5	6	5	44	8	5	3	10	0	6	8
MB	Missile Boat	Powell	6	7	6	49	9	5	4	12	0	6	8
RC	Recon	Dagger 1	1	7	5	99	2	1	1	0	0	2	28
RC	Recon	Dagger 2	2	7	5	99	2	1	1	0	0	2	30
RC	Recon	Dagger 3	3	8	6	99	2	1	1	0	0	2	33
RC	Recon	Dagger 4	4	8	6	99	2	1	2	0	0	2	35
RC	Recon	Dagger 5	5	9	6	99	2	1	2	0	0	2	38
RC	Recon	Dagger 6	6	11	7	99	4	1	3	0	0	2	40
ST	Tender	Aide	1	4	1	50	1	1	1	0	0	14	12
ST	Tender	Care	2	5	1	50	1	1	1	0	0	15	14
ST	Tender	Empathy	3	5	1	60	2	1	1	0	0	16	15
ST	Tender	Hope	4	6	1	60	2	1	1	0	0	17	16
ST	Tender	Mercy	5	6	1	66	2	1	2	0	0	19	17
ST	Tender	Succor	6	7	1	77	2	1	3	0	0	20	18

Xritrańskie jednostki kosmiczne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BB	Battleship	Tarantula	1	3	3	55	9	3	13	0	0	30	12
BB	Battleship	Tarantula B	2	4	3	60	10	3	15	0	0	32	13
BB	Battleship	Tarantula C	3	5	4	55	9	4	16	0	0	36	14
BB	Battleship	Tarantula D	4	6	4	55	9	4	18	0	0	38	16
BB	Battleship	Tarantula E	5	7	5	64	10	5	20	0	0	42	17
BB	Battleship	Tarantula F	6	8	6	70	10	6	22	0	0	44	18
BC	Battle Cruiser	Spider A	1	4	3	55	10	3	10	0	0	13	13
BC	Battle Cruiser	Spider B	2	5	3	65	10	3	11	0	0	14	14

Xritrańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
BC	Battle Cruiser	Spider C	3	6	4	68	12	4	13	0	0	16	15
BC	Battle Cruiser	Spider D	4	7	4	70	15	4	14	0	0	19	16
BC	Battle Cruiser	Spider E	5	8	4	74	15	4	15	0	0	21	17
BC	Battle Cruiser	Spider F	6	9	5	80	18	5	16	0	0	23	18
CA	Cruiser	Beetle A	1	5	3	48	7	2	8	0	0	12	11
CA	Cruiser	Beetle B	2	6	3	50	7	3	9	0	0	15	12
CA	Cruiser	Beetle C	3	7	3	54	7	3	10	0	0	18	14
CA	Cruiser	Beetle D	4	8	3	60	7	3	11	0	0	20	15
CA	Cruiser	Beetle F	5	9	4	66	8	4	12	0	0	21	16
CA	Cruiser	Beetle G	6	10	4	70	8	4	13	0	0	21	18
CL	Light Cruiser	Scorpion A	1	6	2	44	8	2	7	1	0	8	9
CL	Light Cruiser	Scorpion B	2	7	2	48	8	2	8	2	0	9	10
CL	Light Cruiser	Scorpion C	3	8	2	50	8	2	9	1	0	10	10
CL	Light Cruiser	Scorpion D	4	9	3	55	8	2	9	2	0	12	11
CL	Light Cruiser	Scorpion E	5	10	3	60	9	3	10	2	0	13	11
CL	Light Cruiser	Scorpion F	6	12	3	66	12	3	11	2	0	15	12
DD	Destroyer	Black Widow A	1	6	2	50	8	1	2	6	0	13	11
DD	Destroyer	Black Widow B	2	7	2	54	8	1	2	7	0	13	13
DD	Destroyer	Black Widow C	3	8	2	59	8	2	3	8	0	14	14
DD	Destroyer	Black Widow D	4	9	2	65	8	2	3	9	0	15	16
DD	Destroyer	Black Widow E	5	9	2	68	8	2	4	10	0	16	18
DD	Destroyer	Black Widow F	6	10	3	72	9	2	4	11	0	17	19
DE	Destroyer Escort	Recluse A	1	7	2	50	5	1	5	0	0	4	26
DE	Destroyer Escort	Recluse B	2	8	2	55	5	1	6	1	0	3	28
DE	Destroyer Escort	Recluse C	3	9	2	62	5	1	7	0	0	3	31
DE	Destroyer Escort	Recluse D	4	9	2	68	5	1	7	0	0	4	34
DE	Destroyer Escort	Recluse E	5	10	2	72	5	1	8	1	0	4	37
DE	Destroyer Escort	Recluse F	6	11	2	80	6	1	9	1	0	5	39
GB	GunBoat	Bug A	1	7	2	40	4	1	4	1	0	3	30
GB	GunBoat	Bug B	2	8	2	48	4	1	4	2	0	4	32
GB	GunBoat	Bug C	3	9	2	54	5	1	5	3	0	3	34
GB	GunBoat	Bug D	4	10	2	66	5	1	5	3	0	4	36
GB	GunBoat	Bug E	5	10	2	72	5	1	6	3	0	4	38

Xritrańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
GB	GunBoat	Bug F	6	12	2	78	6	1	6	4	0	3	40
HV	Hive	Hive 1	1	3	3	80	24	3	9	3	12	12	11
HV	Hive	Hive 2	2	4	3	90	24	3	12	4	12	12	12
HV	Hive	Hive 3	3	4	4	90	24	4	12	4	12	12	12
HV	Hive	Hive 4	4	5	4	90	28	4	12	5	12	13	13
HV	Hive	Hive 5	5	6	5	99	28	5	13	6	14	15	15
HV	Hive	Hive 6	6	6	5	99	30	5	14	6	14	16	16
TR	Transport	Spinner 1	1	4	1	36	1	1	1	0	7	1	1
TR	Transport	Spinner 2	2	5	1	40	1	1	1	0	8	1	1
TR	Transport	Spinner 3	3	6	1	50	2	1	1	0	9	2	1
TR	Transport	Spinner 4	4	7	1	54	2	1	1	0	10	2	1
TR	Transport	Spinner 5	5	8	1	66	3	1	3	0	11	2	2
TR	Transport	Spinner 6	6	8	1	70	3	1	4	0	12	2	2
MB	Missile Boat	Stinger 1	1	4	3	28	5	3	2	6	0	7	8
MB	Missile Boat	Stinger 2	2	4	3	32	7	3	2	7	0	7	8
MB	Missile Boat	Stinger 3	3	4	4	36	8	4	3	8	0	7	8
MB	Missile Boat	Stinger 4	4	5	4	40	9	4	3	9	0	7	8
MB	Missile Boat	Stinger 5	5	6	5	44	9	5	4	11	0	7	8
MB	Missile Boat	Stinger 6	6	8	5	48	10	5	4	12	0	7	8
MT	Manned Torpedo	Bee 1	1	6	1	24	1	1	0	9	0	12	14
MT	Manned Torpedo	Bee 2	2	7	1	28	1	1	0	11	0	13	16
MT	Manned Torpedo	Bee 3	3	7	1	32	1	1	0	10	0	14	18
MT	Manned Torpedo	Bee 4	4	8	1	36	1	1	0	12	0	15	21
MT	Manned Torpedo	Bee 5	5	9	1	40	1	1	0	13	0	16	23
MT	Manned Torpedo	Bee 6	6	10	1	44	1	1	0	15	0	17	27
OS	Orbital Station	Nest 1	1	0	3	0	10	3	8	0	0	11	10
OS	Orbital Station	Nest 2	2	0	4	0	12	3	11	0	0	12	10
OS	Orbital Station	Nest 3	3	0	4	0	12	4	13	0	0	12	10
OS	Orbital Station	Nest 4	4	0	4	0	14	4	11	0	0	12	12
OS	Orbital Station	Nest 5	5	0	4	0	15	4	14	0	0	12	12
OS	Orbital Station	Nest 6	6	0	4	0	16	4	15	0	0	14	14
RC	Recon	Tsetse Fly 1	1	7	5	99	2	1	0	1	0	1	30
RC	Recon	Tsetse Fly 2	2	8	5	99	2	1	0	1	0	1	32

Xritrańskie jednostki kosmiczne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
RC	Recon	Tsetse Fly 3	3	9	5	99	2	1	0	2	0	1	34
RC	Recon	Tsetse Fly 4	4	10	6	99	2	1	0	2	0	2	36
RC	Recon	Tsetse Fly 5	5	11	6	99	2	1	0	3	0	3	38
RC	Recon	Tsetse Fly 6	6	12	6	99	2	1	0	4	0	4	40
ST	Tender	Mantis 1	1	3	1	36	1	1	0	2	0	12	11
ST	Tender	Mantis 2	2	3	1	40	1	1	0	2	0	14	13
ST	Tender	Mantis 3	3	4	1	44	1	1	0	2	0	15	15
ST	Tender	Mantis 4	4	4	1	48	1	1	0	3	0	16	16
ST	Tender	Mantis 5	5	5	1	54	1	1	0	4	0	17	18
ST	Tender	Mantis 6	6	5	1	60	1	1	0	4	0	18	20
MN	Monitor	Widow 1	1	2	3	24	12	2	6	5	0	12	10
MN	Monitor	Widow 2	2	3	3	36	12	3	7	6	0	14	12
MN	Monitor	Widow 3	3	3	3	32	12	3	8	6	0	13	11
MN	Monitor	Widow 4	4	4	4	38	12	4	8	8	0	16	13
MN	Monitor	Widow 5	5	5	4	40	12	4	8	8	0	18	14
MN	Monitor	Widow 6	6	6	4	42	14	4	9	9	0	20	15

JEDNOSTKI LĄDOWE

Cephiańskie jednostki lądowe

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
AFV	AFV	AFV	1	7	44	7	1	H	4	10	0	9	15
AFV	AFV	AFV	2	8	48	7	1	H	5	12	0	9	16
AFV	AFV	AFV	3	9	53	7	1	H	6	15	0	10	17
AFV	AFV	AFV	4	10	56	8	1	H	7	18	0	10	18
TK	Hunters	Hunters	1	8	52	9	1	H	2	10	0	1	10
TK	Hunters	Hunters	2	9	56	9	1	H	2	12	0	2	11
TK	Hunters	Hunters	3	10	58	9	1	H	3	14	0	2	12
TK	Hunters	Hunters	4	11	60	9	1	H	3	16	0	2	13
AG	Assault	Assault	1	5	21	5	1	H	16	5	0	6	9
AG	Assault	Assault	2	6	25	5	1	H	17	6	0	6	10
AG	Assault	Assault	3	6	35	5	1	H	19	7	0	6	10

Cephiańskie jednostki lądowe, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
AG	Assault	Assault	4	7	35	6	1	H	20	8	0	7	11
AT	Artillery	Artillery	1	3	18	7	3	S	10	6	0	2	2
AT	Artillery	Artillery	2	3	20	7	3	S	11	6	0	3	2
AT	Artillery	Artillery	3	4	22	7	4	S	12	7	0	4	2
AT	Artillery	Artillery	4	4	24	7	4	S	14	8	0	4	3
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	1	3	18	5	2	S	6	3	0	1	2
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	2	3	20	5	2	S	7	3	0	3	2
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	3	3	24	5	2	S	8	3	0	4	4
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	4	3	28	6	2	S	9	6	0	4	4
IN	Infantry	Infantry	1	5	60	6	1	S	7	2	0	6	6
IN	Infantry	Infantry	2	6	60	6	1	S	8	3	0	6	6
IN	Infantry	Infantry	3	6	60	7	1	S	9	3	0	6	7
IN	Infantry	Infantry	4	7	60	7	1	S	10	4	0	7	7
HI	Heavies	Heavies	1	5	60	7	1	S	5	7	0	6	7
HI	Heavies	Heavies	2	6	60	7	1	S	6	8	0	6	8
HI	Heavies	Heavies	3	6	60	7	1	S	7	9	0	7	8
HI	Heavies	Heavies	4	7	60	7	1	S	7	10	0	8	8
MF	Mine Field	Mine Field	1	0	0	1	1	S	3	3	0	1	1
MF	Mine Field	Mine Field	2	0	0	1	1	S	4	4	0	1	1
MF	Mine Field	Mine Field	3	0	0	1	1	S	5	4	0	1	1
MF	Mine Field	Mine Field	4	0	0	1	1	S	5	5	0	1	1
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	1	2	15	7	1	S	2	1	0	3	3
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	2	3	25	7	1	S	3	1	0	5	4
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	3	3	24	7	1	S	4	1	0	7	4
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	4	4	30	7	1	S	5	1	0	7	5
AD	AA	AA	1	4	24	7	2	S	5	3	8	4	3
AD	AA	AA	2	5	24	7	2	S	4	4	9	4	4
AD	AA	AA	3	6	30	7	3	S	5	5	10	4	5
AD	AA	AA	4	7	35	7	3	S	5	6	11	4	6

Dragoniańskie jednostki lądowe

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
AFV	AFV	AFV	1	6	42	7	1	H	5	10	0	10	14
AFV	AFV	AFV	2	7	45	7	1	H	6	12	0	10	15
AFV	AFV	AFV	3	8	48	7	1	H	7	15	0	11	17
AFV	AFV	AFV	4	9	50	7	1	H	8	17	0	11	19
TK	Hunters	Hunters	1	8	60	9	1	H	5	7	0	2	11
TK	Hunters	Hunters	2	9	72	9	1	H	7	9	0	4	12
TK	Hunters	Hunters	3	10	77	9	1	H	9	10	0	4	13
TK	Hunters	Hunters	4	11	77	10	1	H	9	12	0	5	14
AG	Assault	Assault	1	4	24	6	1	H	16	6	0	6	11
AG	Assault	Assault	2	5	28	6	1	H	18	7	0	7	12
AG	Assault	Assault	3	5	32	6	1	H	20	8	0	8	13
AG	Assault	Assault	4	6	36	7	1	H	22	8	0	8	14
AD	AA	AA	1	3	21	9	2	S	2	4	9	6	5
AD	AA	AA	2	4	21	9	2	S	2	4	10	6	6
AD	AA	AA	3	5	25	9	3	S	2	4	11	7	7
AD	AA	AA	4	6	25	10	3	S	2	5	12	8	8
AT	Artillery	Artillery	1	2	15	8	3	S	10	6	0	4	4
AT	Artillery	Artillery	2	3	18	8	3	S	11	7	0	5	5
AT	Artillery	Artillery	3	4	20	8	3	S	12	8	0	5	5
AT	Artillery	Artillery	4	4	24	8	4	S	13	9	0	6	6
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	1	2	12	6	1	S	2	1	0	4	4
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	2	3	15	6	1	S	3	1	0	6	7
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	3	3	20	8	1	S	4	1	0	7	8
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	4	4	25	8	1	S	5	1	0	7	10
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	1	2	8	9	2	S	6	4	0	5	5
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	2	2	12	9	3	S	7	5	0	7	7
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	3	3	14	10	3	S	8	6	0	7	8
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	4	3	16	10	3	S	9	7	0	7	9
IN	Infantry	Infantry	1	5	60	8	1	S	7	2	0	7	8
IN	Infantry	Infantry	2	6	60	8	1	S	8	2	0	7	8
IN	Infantry	Infantry	3	6	60	8	1	S	9	2	0	8	8
IN	Infantry	Infantry	4	7	60	8	1	S	10	3	0	8	9

Dragoniańskie jednostki lądowe, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF	
HI	Heavies	Heavies	1	4	60	7	1	S	5	7	0	7	7	
HI	Heavies	Heavies	2	5	60	7	1	S	5	8	0	8	8	
HI	Heavies	Heavies	3	5	60	7	1	S	6	8	0	9	9	
HI	Heavies	Heavies	4	6	60	7	1	S	7	9	0	10	10	
EG	Engineers	Engineers	1	8	40	3	1	S	4	4	0	4	5	
EG	Engineers	Engineers	2	9	45	3	1	S	4	4	0	4	6	
EG	Engineers	Engineers	3	10	50	3	1	S	4	5	0	4	6	
EG	Engineers	Engineers	4	12	54	3	1	S	4	5	0	4	7	

Jednostki lądowe Floty

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
AFV	AFV	AFV	1	7	54	7	1	H	4	10	0	9	15
AFV	AFV	AFV	2	8	56	7	1	H	5	13	0	9	16
AFV	AFV	AFV	3	9	63	8	1	H	6	16	0	10	17
AFV	AFV	AFV	4	10	77	8	1	H	7	20	0	10	18
TK	Hunters	Hunters	1	8	63	9	1	H	2	9	0	2	11
TK	Hunters	Hunters	2	9	63	9	1	H	3	11	0	2	12
TK	Hunters	Hunters	3	10	65	10	1	H	4	14	0	2	13
TK	Hunters	Hunters	4	11	70	10	1	H	4	15	0	3	14
AG	Assault	Assault	1	4	24	5	1	H	15	5	0	5	9
AG	Assault	Assault	2	5	28	5	1	H	18	6	0	5	10
AG	Assault	Assault	3	5	30	5	1	H	20	7	0	5	11
AG	Assault	Assault	4	6	40	6	1	H	24	9	0	6	12
AD	AA	AA	1	4	20	8	2	S	2	5	9	6	3
AD	AA	AA	2	4	28	8	2	S	2	5	10	7	4
AD	AA	AA	3	5	28	8	3	S	3	6	13	7	4
AD	AA	AA	4	6	36	8	3	S	4	6	14	7	5
AT	Artillery	Artillery	1	3	15	6	3	S	10	7	0	3	2
AT	Artillery	Artillery	2	4	18	7	3	S	11	7	0	3	3
AT	Artillery	Artillery	3	5	25	7	3	S	13	8	0	3	3
AT	Artillery	Artillery	4	5	25	7	3	S	14	9	0	4	4
IN	Infantry	Infantry	1	5	60	8	1	S	7	2	0	6	6

Jednostki lądowe Floty, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF	
IN	Infantry	Infantry	2	6	60	8	1	S	8	2	0	6	6	
IN	Infantry	Infantry	3	6	60	8	1	S	9	3	0	7	8	
IN	Infantry	Infantry	4	7	60	8	1	S	10	3	0	7	8	
HI	Heavies	Heavies	1	5	60	6	1	S	6	7	0	6	6	
HI	Heavies	Heavies	2	6	60	6	1	S	7	8	0	6	7	
HI	Heavies	Heavies	3	6	60	6	1	S	7	9	0	7	8	
HI	Heavies	Heavies	4	7	60	6	1	S	7	10	0	8	8	
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	1	2	9	4	2	S	6	5	0	3	3	
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	2	3	12	5	2	S	7	6	0	6	7	
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	3	4	12	5	3	S	8	7	0	7	8	
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	4	4	15	5	3	S	9	8	0	8	9	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	1	2	15	4	1	S	2	1	0	3	6	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	2	3	18	5	1	S	3	1	0	4	6	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	3	3	20	6	1	S	4	1	0	4	6	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	4	4	25	8	1	S	5	1	0	5	7	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	1	6	28	4	3	H	9	9	0	5	5	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	2	6	36	4	3	H	10	10	0	6	7	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	3	7	36	5	3	H	11	10	0	7	8	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	4	7	40	5	3	H	12	11	0	8	10	

Hressańskie jednostki lądowe

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
AFV	AFV	AFV	1	8	60	7	1	H	5	11	0	9	14
AFV	AFV	AFV	2	9	60	7	1	H	5	13	0	9	15
AFV	AFV	AFV	3	10	60	7	1	H	6	16	0	9	16
AFV	AFV	AFV	4	11	66	7	1	H	7	18	0	9	17
AD	AA	AA	1	5	20	6	2	S	4	5	8	3	4
AD	AA	AA	2	5	20	6	2	S	4	6	9	5	5
AD	AA	AA	3	6	28	6	3	S	4	6	10	5	6
AD	AA	AA	4	6	28	6	3	S	5	6	12	6	6
AT	Artillery	Artillery	1	3	18	5	3	S	10	6	0	2	2
AT	Artillery	Artillery	2	4	25	5	3	S	11	6	0	3	3

Hressańskie jednostki lądowe, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
AT	Artillery	Artillery	3	5	25	6	4	S	12	7	0	3	3
AT	Artillery	Artillery	4	5	30	7	4	S	14	8	0	3	4
IN	Infantry	Infantry	1	5	60	5	1	S	6	1	0	6	6
IN	Infantry	Infantry	2	6	60	5	1	S	7	2	0	6	6
IN	Infantry	Infantry	3	6	60	5	1	S	7	2	0	6	7
IN	Infantry	Infantry	4	7	60	5	1	S	8	3	0	6	8
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	1	6	25	5	2	H	9	8	0	5	8
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	2	7	30	5	2	H	10	8	0	6	9
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	3	8	35	5	2	H	11	8	0	6	11
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	4	9	45	5	3	H	12	9	0	6	11
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	1	2	12	5	2	S	6	3	0	2	2
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	2	3	16	5	3	S	7	4	0	4	4
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	3	4	15	5	3	S	8	5	0	4	4
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	4	4	18	5	3	S	9	6	0	4	4
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	1	3	22	4	1	S	2	1	0	4	4
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	2	4	30	4	1	S	3	1	0	5	5
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	3	5	36	5	1	S	4	1	0	5	5
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	4	5	36	5	1	S	5	1	0	5	5
AG	Assault	Assault	1	5	24	4	1	H	12	5	0	5	8
AG	Assault	Assault	2	5	28	5	1	H	13	6	0	5	9
AG	Assault	Assault	3	6	32	5	1	H	15	7	0	6	9
AG	Assault	Assault	4	6	36	5	1	H	17	8	0	6	10
HI	Heavies	Heavies	1	5	60	7	1	S	5	7	0	6	5
HI	Heavies	Heavies	2	6	60	7	1	S	6	8	0	6	6
HI	Heavies	Heavies	3	6	60	7	1	S	7	8	0	6	6
HI	Heavies	Heavies	4	7	60	7	1	S	7	9	0	6	7
SP	Hunters	Hunters	1	8	36	3	1	S	3	7	0	1	2
SP	Hunters	Hunters	2	9	38	3	1	S	4	8	0	1	2
SP	Hunters	Hunters	3	10	42	3	1	S	5	9	0	1	2
SP	Hunters	Hunters	4	11	48	4	1	S	5	10	0	1	2

Khaliańskie jednostki lądowe

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
AFV	AFV	AFV	1	7	60	7	1	H	5	9	0	7	14
AFV	AFV	AFV	2	8	64	7	1	H	6	11	0	7	15
AFV	AFV	AFV	3	9	70	7	1	H	7	13	0	8	16
AFV	AFV	AFV	4	9	72	7	1	H	9	16	0	9	16
AG	Assault	Assault	1	6	26	6	1	H	12	5	0	5	10
AG	Assault	Assault	2	6	35	6	1	H	14	6	0	5	11
AG	Assault	Assault	3	7	36	7	1	H	16	6	0	5	12
AG	Assault	Assault	4	7	42	7	1	H	18	8	0	5	13
AD	AA	AA	1	4	24	8	2	S	2	7	8	3	3
AD	AA	AA	2	4	24	8	2	S	4	7	9	3	4
AD	AA	AA	3	5	30	8	3	S	4	7	10	3	5
AD	AA	AA	3	5	30	8	3	S	5	8	11	5	5
AT	Artillery	Artillery	1	4	16	6	2	S	10	7	0	2	2
AT	Artillery	Artillery	2	4	16	6	3	S	11	8	0	2	4
AT	Artillery	Artillery	3	5	18	5	3	S	12	8	0	3	4
AT	Artillery	Artillery	4	5	22	5	3	S	13	9	0	4	4
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	1	2	12	5	2	S	6	4	0	2	2
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	2	3	14	6	3	S	7	5	0	2	5
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	3	4	16	6	3	S	8	5	0	4	6
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	4	4	20	6	3	S	9	6	0	4	6
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	1	2	18	5	1	S	2	1	0	5	4
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	2	3	20	5	1	S	3	1	0	5	4
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	3	3	25	5	1	S	4	1	0	7	6
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	4	4	25	5	1	S	5	1	0	7	6
IN	Infantry	Infantry	1	5	60	8	1	S	7	2	0	4	5
IN	Infantry	Infantry	2	6	60	8	1	S	8	2	0	4	5
IN	Infantry	Infantry	3	6	60	8	1	S	8	2	0	4	6
IN	Infantry	Infantry	4	7	60	8	1	S	9	3	0	4	6
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	1	5	22	5	2	H	9	8	0	5	5
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	2	5	24	5	2	H	10	9	0	6	6
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	3	6	36	5	3	H	11	9	0	6	6
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	4	8	40	6	3	H	11	10	0	6	7

Khaliańskie jednostki lądowe, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF	
IN	Heavies	Heavies	1	5	60	3	1	S	5	7	0	2	2	
IN	Heavies	Heavies	2	6	60	4	1	S	5	8	0	3	3	
IN	Heavies	Heavies	3	6	60	5	1	S	6	8	0	4	3	
IN	Heavies	Heavies	4	7	60	5	1	S	6	9	0	5	3	
SP	Raiders	Raiders	1	9	48	3	1	S	5	2	0	1	1	
SP	Raiders	Raiders	2	10	60	3	1	S	5	3	0	1	1	
SP	Raiders	Raiders	3	11	66	3	1	S	6	4	0	1	1	
SP	Raiders	Raiders	4	12	72	3	1	S	6	5	0	1	1	

Schleinelskie jednostki lądowe

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
AFV	AFV	AFV	1	7	52	7	1	H	5	9	0	9	14
AFV	AFV	AFV	2	8	56	7	1	H	6	11	0	9	15
AFV	AFV	AFV	3	9	60	7	1	H	7	14	0	10	16
AFV	AFV	AFV	4	10	64	7	1	H	8	18	0	10	18
TK	Hunters	Hunters	1	8	64	9	1	H	3	9	0	2	10
TK	Hunters	Hunters	2	9	64	9	1	H	3	11	0	3	11
TK	Hunters	Hunters	3	10	72	9	1	H	3	13	0	4	12
TK	Hunters	Hunters	4	11	72	9	1	H	4	15	0	5	13
AG	Assault	Assault	1	5	24	4	1	H	15	5	0	5	8
AG	Assault	Assault	2	5	28	5	1	H	16	6	0	6	9
AG	Assault	Assault	3	6	32	5	1	H	16	8	0	7	9
AG	Assault	Assault	4	7	40	6	1	H	17	8	0	8	10
AD	AA	AA	1	4	24	7	2	S	3	4	9	4	4
AD	AA	AA	2	6	30	7	2	S	3	4	10	6	5
AD	AA	AA	3	6	30	7	3	S	4	4	11	6	6
AD	AA	AA	4	7	32	7	3	S	4	4	12	6	6
AT	Artillery	Artillery	1	3	16	7	3	S	10	7	0	2	3
AT	Artillery	Artillery	2	4	20	7	3	S	11	8	0	3	4
AT	Artillery	Artillery	3	4	22	7	3	S	13	8	0	4	4
AT	Artillery	Artillery	4	5	24	7	4	S	15	9	0	4	5
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	1	2	12	6	2	S	6	3	0	2	2

Schleinelskie jednostki lądowe, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF	
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	2	3	21	6	3	S	7	3	0	4	4	
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	3	4	24	6	3	S	8	3	0	4	4	
MA	Mil Artillery	Mil Artillery	4	4	28	7	3	S	9	5	0	4	4	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	1	2	12	4	1	S	2	1	0	5	5	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	2	3	15	5	1	S	3	1	0	5	7	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	3	3	20	5	1	S	4	1	0	5	7	
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	4	4	24	6	1	S	5	1	0	7	7	
IN	Infantry	Infantry	1	5	60	7	1	S	6	3	0	6	6	
IN	Infantry	Infantry	2	6	60	8	1	S	7	3	0	6	7	
IN	Infantry	Infantry	3	6	60	8	1	S	8	3	0	6	7	
IN	Infantry	Infantry	4	7	60	8	1	S	9	3	0	7	7	
HI	Heavies	Heavies	1	5	60	5	1	S	5	7	0	7	6	
HI	Heavies	Heavies	2	6	60	5	1	S	6	7	0	8	6	
HI	Heavies	Heavies	3	6	60	5	1	S	6	8	0	9	7	
HI	Heavies	Heavies	4	7	60	5	1	S	7	9	0	9	8	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	1	5	24	4	2	H	9	9	0	5	5	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	2	6	26	4	3	H	10	10	0	6	6	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	3	6	36	4	3	H	11	11	0	6	8	
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	4	7	38	4	3	H	11	12	0	7	9	
SP	Death Blossom	Death Blossom	1	1	18	4	6	S	5	5	0	2	1	
SP	Death Blossom	Death Blossom	2	1	20	4	6	S	6	5	0	2	1	
SP	Death Blossom	Death Blossom	3	1	22	4	6	S	6	6	0	2	1	
SP	Death Blossom	Death Blossom	4	1	24	4	6	S	6	7	0	3	1	

Xritrańskie jednostki lądowe

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
TK	Hunters	Hunters	1	8	60	9	1	H	3	9	0	2	11
TK	Hunters	Hunters	2	9	66	9	1	H	4	10	0	2	12
TK	Hunters	Hunters	3	10	72	9	1	H	4	11	0	2	13
TK	Hunters	Hunters	4	11	72	9	1	H	5	13	0	2	13
AG	Assault	Assault	1	5	32	4	1	H	14	5	0	5	8
AG	Assault	Assault	2	5	36	5	1	H	16	5	0	5	9

Xritrańskie jednostki lądowe, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
AG	Assault	Assault	3	6	40	5	1	H	18	6	0	5	10
AG	Assault	Assault	4	7	44	5	1	H	20	7	0	6	10
AD	AA	AA	1	5	32	5	2	S	2	3	9	4	3
AD	AA	AA	2	7	32	5	2	S	2	3	11	5	4
AD	AA	AA	3	8	48	5	3	S	2	4	12	6	4
AD	AA	AA	4	8	54	5	3	S	4	4	13	7	4
IN	Infantry	Infantry	1	6	60	6	1	S	6	1	0	6	6
IN	Infantry	Infantry	2	7	60	6	1	S	7	2	0	6	7
IN	Infantry	Infantry	3	7	60	6	1	S	8	2	0	6	7
IN	Infantry	Infantry	4	8	60	7	1	S	9	3	0	6	7
HI	Heavies	Heavies	1	5	60	6	1	S	4	7	0	4	5
HI	Heavies	Heavies	2	6	60	6	1	S	5	7	0	5	5
HI	Heavies	Heavies	3	6	60	6	1	S	5	8	0	5	5
HI	Heavies	Heavies	4	7	60	7	1	S	5	9	0	6	6
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	1	6	25	4	2	H	9	7	0	5	4
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	2	6	26	4	4	H	10	8	0	6	6
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	3	7	30	5	4	H	11	9	0	7	6
MB	Mobile Artillery	Mobile Artillery	4	8	45	5	4	H	12	9	0	7	8
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	1	3	15	5	1	S	3	1	0	3	3
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	2	4	30	7	1	S	4	1	0	6	6
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	3	4	35	7	1	S	5	1	0	6	7
MI	Mil Infantry	Mil Infantry	4	5	30	7	1	S	6	1	0	6	7
AFV	AFV	AFV	1	7	63	7	1	H	4	11	0	8	13
AFV	AFV	AFV	2	8	64	7	1	H	5	12	0	10	14
AFV	AFV	AFV	3	9	70	7	1	H	6	13	0	10	15
AFV	AFV	AFV	4	10	72	7	1	H	7	14	0	12	16
AT	Artillery	Artillery	1	5	36	4	3	H	10	5	0	5	2
AT	Artillery	Artillery	2	6	48	4	3	H	11	6	0	5	2
AT	Artillery	Artillery	3	7	54	5	3	H	12	6	0	5	3
AT	Artillery	Artillery	4	8	66	5	3	H	14	7	0	5	4

JEDNOSTKI POWIETRZNE

Cephiańskie jednostki powietrzne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
FS	Flying Spotter	Spotter 1	1	9	56	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flying Spotter	Spotter 2	2	9	56	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flying Spotter	Spotter 3	3	10	70	3	0	A	0	0	0	3	8
FS	Flying Spotter	Spotter 4	4	13	84	3	0	A	0	0	0	3	8
AS	Air Support	Strafer 1	1	9	81	5	0	A	0	0	0	3	10
AS	Air Support	Strafer 2	2	10	90	6	0	A	0	0	0	4	10
AS	Air Support	Strafer 3	3	12	96	6	0	A	0	0	0	4	10
AS	Air Support	Strafer 4	4	14	99	7	0	A	0	0	0	5	12
FT	Fighter	Gizmo 1	1	12	72	7	1	A	2	2	18	15	7
FT	Fighter	Gizmo 2	2	16	78	7	1	A	3	2	19	16	7
FT	Fighter	Gizmo 3	3	17	84	7	1	A	5	4	24	18	9
FT	Fighter	Gizmo 4	4	19	96	7	1	A	5	5	32	20	10
FT	Fighter	Widget 1	1	17	50	4	1	A	1	1	14	13	4
FT	Fighter	Widget 2	2	17	64	5	1	A	1	2	18	15	5
FT	Fighter	Widget 3	3	19	70	5	1	A	3	3	22	17	7
FT	Fighter	Widget 4	4	24	76	9	1	A	2	3	26	19	9
TB	Tactical Bomber	Tac 1	1	12	54	6	0	A	6	6	0	18	15
TB	Tactical Bomber	Tac 2	2	14	64	6	0	A	7	7	0	19	16
TB	Tactical Bomber	Tac 3	3	14	72	7	0	A	8	8	0	20	17
TB	Tactical Bomber	Tac 4	4	15	76	7	0	A	9	9	0	21	18

Dragoniańskie jednostki powietrzne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
FS	Flying Spotter	Allo 1	1	8	50	3	0	A	0	0	0	4	8
FS	Flying Spotter	Allo 2	2	9	60	3	0	A	0	0	0	4	9
FS	Flying Spotter	Allo 3	3	9	60	4	0	A	0	0	0	5	10
FS	Flying Spotter	Allo 4	4	10	66	5	0	A	0	0	0	6	11
AS	Air Support	Spitter 1	1	8	80	6	0	A	0	0	0	4	12

Dragoniańskie jednostki powietrzne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF	
AS	Air Support	Spitter 2	2	9	90	6	0	A	0	0	0	6	14	
AS	Air Support	Spitter 3	3	10	99	8	0	A	0	0	0	7	15	
AS	Air Support	Spitter 4	4	12	99	8	0	A	0	0	0	8	15	
FT	Fighter	Dragon 1	1	10	64	8	1	A	4	4	16	14	10	
FT	Fighter	Dragon 2	2	12	84	9	1	A	4	4	20	15	11	
FT	Fighter	Dragon 3	3	13	88	9	1	A	5	5	25	17	11	
FT	Fighter	Dragon 4	4	16	90	9	1	A	6	6	30	19	13	
FT	Fighter	Pterdactyl 1	1	13	45	8	1	A	3	3	13	15	10	
FT	Fighter	Pterdactyl 2	2	15	54	9	1	A	4	4	17	17	11	
FT	Fighter	Pterdactyl 3	3	17	60	10	1	A	4	4	20	20	12	
FT	Fighter	Pterdactyl 4	4	19	66	12	1	A	5	5	22	24	14	
TB	Tactical Bomber	Raptor 1	1	11	54	7	0	A	6	6	0	19	13	
TB	Tactical Bomber	Raptor 2	2	13	60	7	0	A	6	7	0	20	14	
TB	Tactical Bomber	Raptor 3	3	15	64	7	0	A	6	7	0	21	15	
TB	Tactical Bomber	Raptor 4	4	16	68	8	0	A	9	9	0	22	16	

Jednostki powietrzne Floty

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
FS	Flying Spotter	Boone 1	1	8	48	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flying Spotter	Boone 2	2	9	64	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flying Spotter	Boone 3	3	10	70	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flying Spotter	Boone 4	4	12	70	3	0	A	0	0	0	4	8
AS	Air Support	Rommel 1	1	9	81	5	0	A	0	0	0	5	10
AS	Air Support	Rommel 2	2	10	80	6	0	A	0	0	0	5	11
AS	Air Support	Rommel 3	3	12	88	7	0	A	0	0	0	5	11
AS	Air Support	Rommel 4	4	15	99	8	0	A	0	0	0	7	12
AWAC	Awac	AWAC 1	1	10	55	2	0	A	0	0	0	4	6
AWAC	Awac	AWAC 2	2	11	60	2	0	A	0	0	0	5	6
AWAC	Awac	AWAC 3	3	12	66	2	0	A	0	0	0	6	6
AWAC	Awac	AWAC 4	4	13	72	2	0	A	0	0	0	6	6
FT	Fighter	Eagle	1	13	68	7	1	A	2	2	12	12	10
FT	Fighter	Eagle 2	2	14	76	7	1	A	2	2	15	14	11

Jednostki powietrzne Floty, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF	
FT	Fighter	Eagle 3	3	16	86	8	1	A	3	3	18	16	12	
FT	Fighter	Eagle 4	4	18	90	8	1	A	4	3	24	17	13	
FT	Fighter	Falcon 1	1	17	48	5	1	A	2	1	15	14	11	
FT	Fighter	Falcon 2	2	19	54	5	1	A	2	1	18	15	12	
FT	Fighter	Falcon 3	3	21	60	5	1	A	2	1	24	16	13	
FT	Fighter	Falcon 4	4	23	64	5	1	A	3	1	30	18	14	
TB	Tactical Bomber	Diver 1	1	12	48	6	0	A	6	6	0	18	15	
TB	Tactical Bomber	Diver 2	2	14	60	6	0	A	7	8	0	19	16	
TB	Tactical Bomber	Diver 3	3	15	75	6	0	A	9	9	0	20	17	
TB	Tactical Bomber	Diver 4	4	16	80	7	0	A	10	12	0	21	18	

Hressańskie jednostki powietrzne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
FS	Flying Spotter	Speaker 1	1	8	48	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flying Spotter	Speaker 2	2	9	64	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flying Spotter	Speaker 3	3	10	72	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flying Spotter	Speaker 4	4	11	84	4	0	A	0	0	0	2	7
AS	Air Support	Slasher 1	1	9	76	5	0	A	0	0	0	5	8
AS	Air Support	Slasher 2	2	11	88	6	0	A	0	0	0	5	9
AS	Air Support	Slasher 3	3	13	99	6	0	A	0	0	0	5	9
AS	Air Support	Slasher 4	4	14	99	6	0	A	0	0	0	5	10
FT	Fighter	Lynx 1	1	14	56	6	1	A	4	1	19	13	10
FT	Fighter	Lynx 2	2	16	62	6	1	A	4	1	23	14	10
FT	Fighter	Lynx 3	3	18	72	6	1	A	5	1	26	15	11
FT	Fighter	Lynx 4	4	20	80	6	1	A	6	2	30	16	12
FT	Fighter	Sabre Tooth 1	1	13	64	6	1	A	2	2	15	12	9
FT	Fighter	Sabre Tooth 2	2	15	78	6	1	A	2	2	19	13	10
FT	Fighter	Sabre Tooth 3	3	16	88	6	1	A	3	2	23	14	11
FT	Fighter	Sabre Tooth 4	4	18	90	7	1	A	3	3	28	15	12
TB	Tactical Bomber	Hiss 1	1	12	46	6	0	A	7	7	0	17	14
TB	Tactical Bomber	Hiss 2	2	14	56	6	0	A	8	8	0	18	15
TB	Tactical Bomber	Hiss 3	3	15	66	7	0	A	10	10	0	19	16
TB	Tactical Bomber	Hiss 4	4	17	66	7	0	A	13	11	0	20	17

Khaliańskie jednostki powietrzne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
FS	Flying Spotter	Tattler 1	1	8	54	4	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flying Spotter	Tattler 2	2	9	64	4	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flying Spotter	Tattler 3	3	10	84	4	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flying Spotter	Tattler 4	4	11	88	5	0	A	0	0	0	2	9
AS	Air Support	Snipe 1	1	8	80	6	0	A	5	0	0	5	10
AS	Air Support	Snipe 2	2	10	80	6	0	A	6	0	0	5	10
AS	Air Support	Snipe 3	3	11	99	7	0	A	7	0	0	5	11
AS	Air Support	Snipe 4	4	12	99	8	0	A	8	0	0	5	12
FT	Fighter	Bat 1	1	12	50	8	1	A	1	2	18	15	9
FT	Fighter	Bat 2	2	14	54	8	1	A	1	3	24	16	10
FT	Fighter	Bat 3	3	17	56	8	1	A	1	3	29	17	11
FT	Fighter	Bat 4	4	19	60	8	1	A	2	3	33	18	12
FT	Fighter	Vampire 1	1	12	76	9	1	A	3	3	13	12	9
FT	Fighter	Vampire 2	2	14	80	9	1	A	5	4	15	13	10
FT	Fighter	Vampire 3	3	15	84	9	1	A	6	5	19	14	11
FT	Fighter	Vampire 4	4	17	90	9	1	A	7	6	23	16	11
TB	Tactical Bomber	Claw 1	1	12	48	8	0	A	8	4	0	18	11
TB	Tactical Bomber	Claw 2	2	13	54	8	0	A	9	5	0	19	12
TB	Tactical Bomber	Claw 3	3	15	60	8	0	A	10	6	0	20	13
TB	Tactical Bomber	Claw 4	4	16	68	8	0	A	12	8	0	21	13

Schleinelskie jednostki powietrzne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
FS	Flying Spotter	Helm 1	1	8	70	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flying Spotter	Helm 2	2	9	80	3	0	A	0	0	0	3	7
FS	Flying Spotter	Helm 3	3	10	90	4	0	A	0	0	0	3	7
FS	Flying Spotter	Helm 4	4	11	99	4	0	A	0	0	0	3	8
FT	Fighter	Arrow 1	1	13	50	6	1	A	3	3	15	12	9
FT	Fighter	Arrow 2	2	15	56	7	1	A	3	4	18	13	9
FT	Fighter	Arrow 3	3	17	64	8	1	A	4	4	24	15	10
FT	Fighter	Arrow 4	4	19	72	8	1	A	5	5	30	16	11
FT	Fighter	Bolt 1	1	11	64	9	1	A	4	4	12	15	10
FT	Fighter	Bolt 2	2	12	72	9	1	A	4	4	14	17	11
FT	Fighter	Bolt 3	3	14	86	9	1	A	5	4	18	21	12

Schleinelskie jednostki powietrzne, cd.

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MOV	SPOT	FUEL	AMMO	RNG	RAY ATT	MIS ATK	TRANS	RAY DEF	MIS DEF
FT	Fighter	Bolt 4	4	16	90	9	1	A	5	5	20	24	14
TB	Tactical Bomber	Avenger 1	1	13	50	5	0	A	4	8	0	12	14
TB	Tactical Bomber	Avenger 2	2	14	55	5	0	A	5	9	0	13	15
TB	Tactical Bomber	Avenger 3	3	15	60	6	0	A	6	10	0	14	16
TB	Tactical Bomber	Avenger 4	4	16	65	8	0	A	8	12	0	15	17

Xritrańskie jednostki powietrzne

CLASS	XCLASS	UNIT	TECH	MV	FUEL	AMMO	RNG	TRGT	S ATK	H ATK	A ATK	A DEF	G DEF
FS	Flying Spotter	Bumble 1	1	9	63	3	0	A	0	0	0	2	7
FS	Flying Spotter	Bumble 2	2	10	80	3	0	A	0	0	0	2	8
FS	Flying Spotter	Bumble 3	3	13	99	3	0	A	0	0	0	2	9
FS	Flying Spotter	Bumble 4	4	16	99	3	0	A	0	0	0	2	12
AS	Air Support	Fly 1	1	9	90	3	0	A	0	0	0	5	10
AS	Air Support	Fly 2	2	11	99	3	0	A	0	0	0	5	10
AS	Air Support	Fly 3	3	12	99	3	0	A	0	0	0	5	11
AS	Air Support	Fly 4	4	13	99	3	0	A	0	0	0	5	12
SP	Blood Skimmer	Blood 1	1	11	48	1	0	A	10	0	0	2	9
SP	Blood Skimmer	Blood 2	2	12	60	1	0	A	11	0	0	2	9
SP	Blood Skimmer	Blood 3	3	12	60	1	0	A	12	0	0	3	9
SP	Blood Skimmer	Blood 4	4	13	72	1	0	A	13	0	0	4	10
FT	Fighter	Bee 1	1	17	54	5	1	A	1	1	15	12	9
FT	Fighter	Bee 2	2	19	66	5	1	A	1	1	18	13	9
FT	Fighter	Bee 3	3	21	72	5	1	A	1	1	22	14	10
FT	Fighter	Bee 4	4	22	80	5	1	A	1	1	28	15	10
FT	Fighter	Wasp 1	1	14	72	6	1	A	2	2	12	13	8
FT	Fighter	Wasp 2	2	15	78	6	1	A	2	3	14	15	9
FT	Fighter	Wasp 3	3	17	84	7	1	A	3	3	18	16	10
FT	Fighter	Wasp 4	4	19	90	7	1	A	3	3	22	18	10
TB	Tactical Bomber	Hornet 1	1	13	50	6	0	A	6	6	0	17	14
TB	Tactical Bomber	Hornet 2	2	15	66	6	0	A	7	7	0	18	15
TB	Tactical Bomber	Hornet 3	3	16	76	7	0	A	8	8	0	18	16
TB	Tactical Bomber	Hornet 4	4	17	76	7	0	A	9	9	0	19	17

AUTORZY

Catware:

W oparciu o „Fleet Antologies", David Drake Bill Fawcet.

Programowanie	Matthew Fausey, David Potter
Programowanie sztucznej inteligencji	Frank Rinaldo
Programowanie DOS	Mike Isely
Produkcja i projekt	Bill Fawcet
Instrukcja obsługi	Bill Fawcet
Programwanie i wdrożenie audio	Matt Fausey
Opracowanie plastyczne	Electric Paintbrush
Renderowanie	Virtual Engineered Technologies, David Potter
Pomysł	Scott Cuthberston
Opracowanie plastyczne Instrukcjii	Ron Walotsky © 1996

SSI:

Producent nadzorujący	Brett Berry
Producent	Scott Evans
Asystent producenta	Joshua Cloud
Opracowanie Instrukcji	Anathea Lopez, Mark Whistler
Pomoc artystyczna	Dan Burke, Gennady Krakovsky, Ben Rusch,Steven Tang
Kierownictwo produkcji dźwięku	Ralph Thomas
Efekty dźwiękowe	Ron Caljone, Maurice Jackson
Muzyka	Rick Rhodes, Danny Pelfrey
Saksofon	Danny Pelfrey
Programowanie instalacji	Ben Cooley
Nadzór kontroli wyrobu	Forrest Elam
Testujący	Jesse Anlaceto, Jason Bredice,DionBurgoyn,Kelly Calabro, Jeremy Dang, Garret Graham, Cyrus Harris, Jason Moore, Steven Peterson,Daniel Rivera, Osiris Roman, Chris Smith, Richard Wagenet
Podziękowania	Russ Brown, Steve Burke, Chriss Carr, Mike

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



CO ROBIĆ GDY TWÓJ DYSK JEST USZKODZONY ?

Każda z naszych gier zostaje wielokrotnie przetestowana przed jej wydaniem. Podczas tego procesu mamy nadzieję odnaleźć i skorygować wszelkie błędy w programie. Jednakże z powodu znacznej komplikacji naszych symulacji, niektóre z błędów mogą pozostać nie wykryte. Okazjonalnie istnieją również dodatkowe problemy z nośnikiem. Współczynnik błędu tłoczenia płyt kompaktowych uznawany za średnią waha się od 3 do 5 procent. Przed uznaniem nośnika za wadliwy upewnij się proszę, czy twój napęd CD-Rom działa prawidłowo. Ponad 95 procent zwróconych nam nośników działa prawidłowo na naszych systemach komputerowych. Najczęstszym powodem jest uszkodzenie, zabrudzenie lub szybkość napędu.

Jeśli posiadany przez ciebie nośnik jest wadliwy, zwróć go, proszę, do naszego oddziału obsługi klienta wraz z notą opisującą napotkany przez ciebie problem. Zastępczy nośnik zostanie ci wkrótce dostarczony.

Jeśli napotkasz błąd w programie, zwróć zarówno dysk z grą, jak i dyskietkę z zapisanym stanem gry do naszego oddziału obsługi klienta. Załącz proszę opis tego, co się zdarzyło, gdy problem się pojawił. Po korekcie programu dostarczymy ci nowy, działający dysk.

DZIAŁ OBSŁUGI KLIENTA

Adres:	Technical Services, Mindscape International Ltd, Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.
Telefon:	From inside the UK: 01444 239600 From outside the UK: {international code} 44 1444 239600
Fax:	From inside the UK: 01444 872212 From outside the UK: {international code} 44 1444 872212
U.K. Website:	http://www.mindscapeuk.com
Godziny pracy:	09:30 to 13:00 i 14:00 to 16:30 od poniedziałku do piątku
Adres:	Dział Obsługi Klienta, Optimus Bis, ulica Kopernika 10/12, 42-200 Częstochowa.
Numer telefonu:	034 653929
Numer faksu:	034 653974
Godziny pracy:	9^{00} - 17^{00}

Żałujemy, lecz nie możemy ci udzielić żadnych podpowiedzi dotyczących gry! Linia jest przeznaczona dla osób posiadających problemy natury technicznej.



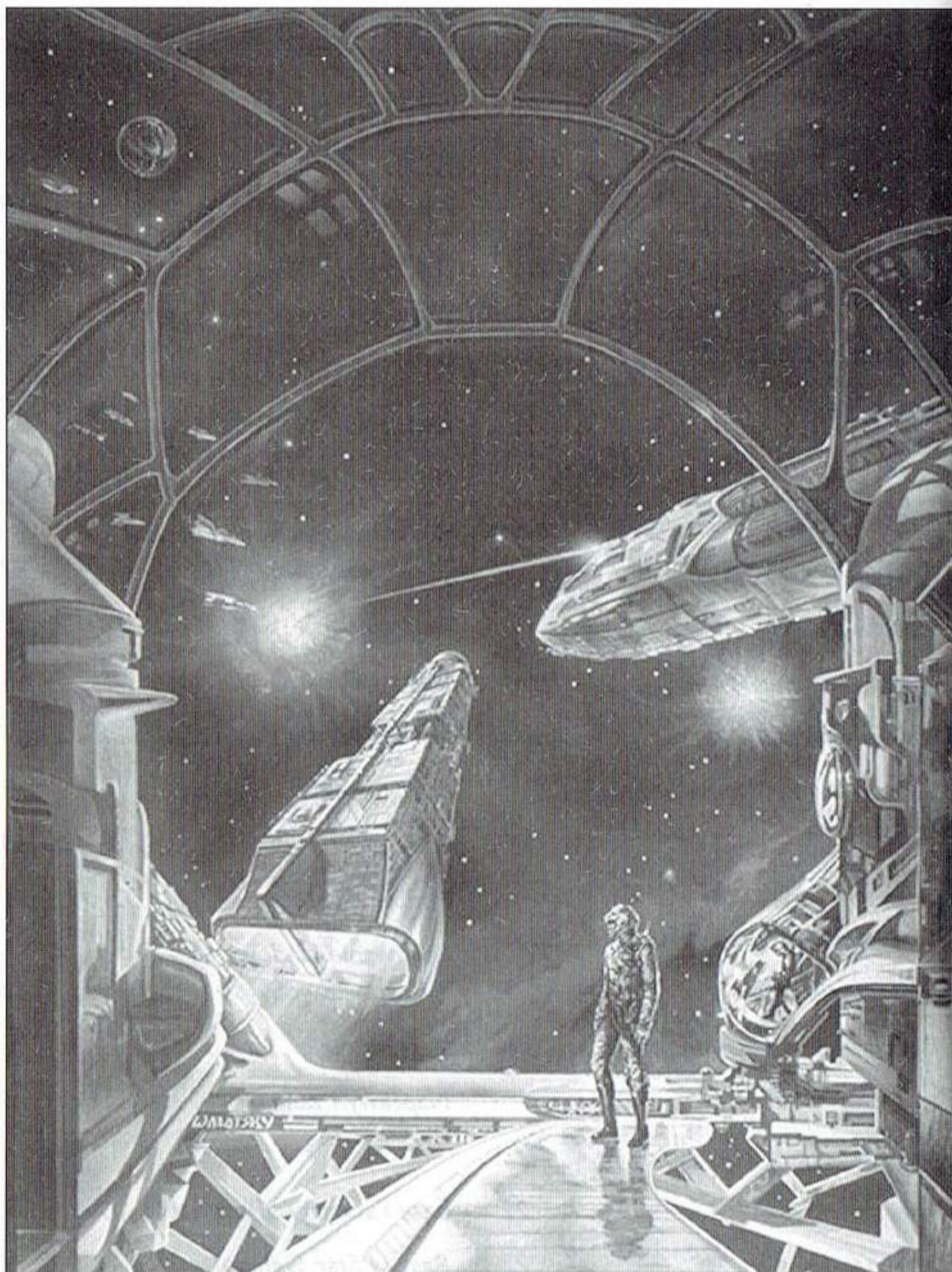
MINDSCAPE®

OPTIMUS BIS



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

SPIS TREŚCI



©1996 Ron Walotsky

Porucznik wpatrywał się w sześcian. Wewnątrz zapisane było wszystko, co potrzebował wiedzieć oficer floty. Sześcian zawierał tylko dwa nagrania: Reguły Allisona i Zasady Dowodzienia. Wszystko, co powinien wiedzieć, żeby zdać egzamin na porucznika i przekonać wojskową komisję egzaminacyjną

Przyciskając klawisze na boku sześcianu młody oficer zaczął wczytywać się w unoszący się przed nim hologram tekstu. Ten liczący sobie pięćset lat klasyczny podręcznik dowodzenia był testamentem admirała Allissona - bohatera licznych wojen i ojca nowoczesnej floty ...

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39



Priority House, Charles Avenue,
Maltings Park, Burgess Hill,
West Sussex RH15 9TQ
Tel: 01444 246333
Fax: 01444 248996



http://www.mindscapeuk.com
www.ssionline.com